



# AMIGA JOKER

2/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

**ÜBER 50 POWER-TESTS!**

**WEEKENDREISE  
ZU GEWINNEN!**

**DRAGON'S LAIR: TIME WARP**  
**OBITUS**  
**TOTAL RECAL**  
**CAR-VUP**  
**U.V.A.**

**SPIELE AUS DER ZUKUNFT:**

**VIRTUAL  
REALITY**

**JETZT AUCH AM AMIGA:**

**CHAOS  
STRIKES BACK**  
**BUCK ROGERS**  
**M.U.D.S.**

**FÜR COOLE USER:**

**GROSSER  
FREEZER-TEST**

**NACHSCHLAG:**

**10 GANZ NEUE COMPILATIONS**

**KNOW HOW**  
**TIPS \* PLÄNE \* LÖSUNGEN**  
**ELVIRA \* TIME WARP**  
**WILD WEST SHIFT**  
**KICK BOXING**

AMIGA  
JOKER  
AMIGA  
JOKER



jokerarchiv



**DAS KRIMI-ADVENTURE DES JAHRES :**  
**Ein spannender Actionfilm auf Ihrem Bildschirm**



Geheimnis  
 Action  
 Exotik



*Lankhor*

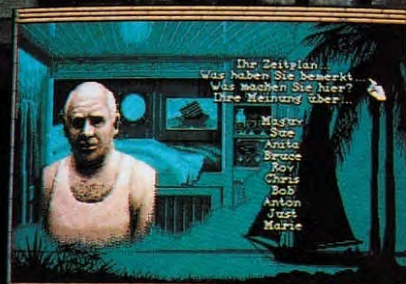
ABRAHAM

# MAUPITI ISLAND



Erhältlich auf Atari ST und Amiga  
 Demnächst auch auf PC

Vertrieb durch :  
 BOMICO - Am Südpark 12  
 6092 Kelsterbach



Bomico Serviceline - Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!  
 Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. (0 61 07) 6 20 67. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



## Ein paar gute Gründe, warum ich den Februar nicht ausstehen kann...

*Ehrlich, ich kann diesen Monat nicht leiden. Erstens schonmal wegen des Wetters. Wenn man aufsteht, ist es **noch** dunkel, wenn man schlafen geht, ist es **schon** dunkel, und dazwischen hocke ich vor dem Computer – da ist es **sowieso** dunkel. Nur für den Fall, daß man trotzdem mal die relative Geborgenheit des Büros verlassen wollte, ist es draußen kalt. Oder naß. Oder beides, also naßkalt.*

*Zweitens wird um diese Zeit ein unmögliches Brauchtum abgefeiert, das man in unseren Breitengraden verharmlosend als Fasching bezeichnet. Am schlimmsten sind die Menschen im nördlichen Teil des Landes dran, dort nennt sich die Angelegenheit Karneval oder Fasnacht. Und was man da so in Köln oder Mainz erleben muß – da braucht man sich ja nur mal die entsprechenden Fernsehsendungen reinzuziehen! Aber auch bei uns in Bayern: Aus heiterem Himmel meinen selbst jene Leute, auf deren Humorlosigkeit man sich den Rest des Jahres felsenfest verlassen kann, plötzlich gesellig oder (in Härtefällen) gar witzig sein zu müssen. In der Regel äußert sich das darin, daß sie sich lächerliche Kostüme anziehen, sich gegenseitig Blechorden verleihen, oder in ein Faß klettern, um eine Rede zu halten, die so umwerfend komisch ist, daß die Kapelle einen Tusch nach dem anderen spielen muß, damit die Zuhörer wissen, wann sie zu lachen haben...*

*Und als ob das alles nicht unerquicklich genug wäre, haben im Februar auch die Spielehersteller ihr bestes Pulver bereits verschossen. Ja, sogar die unvermeidlichen Weihnachts-Nachzügler (beim besten Willen nicht rechtzeitig fertiggewordene Programme) sind schon besprochen und abgehakt. Da ist es ganz ungewohnt schwierig, Euch trotz all dieser Widrigkeiten ein gewohnt gutes Heft zusammenzustellen! Aber wir haben's ja mal wieder geschafft, da werden wir auch diesen elenden Februar überleben...*

*Genau wie Ihr mein „vergranteltes“ Editorial überlebt habt. Sollte ich Euch jetzt den Tag komplett verdorben haben, macht Euch nix draus – der Rest dieser Ausgabe ist so fröhlich wie immer. Deshalb und weil's Februar ist: Recht viel Spaß beim Lesen!*

Euer Michael



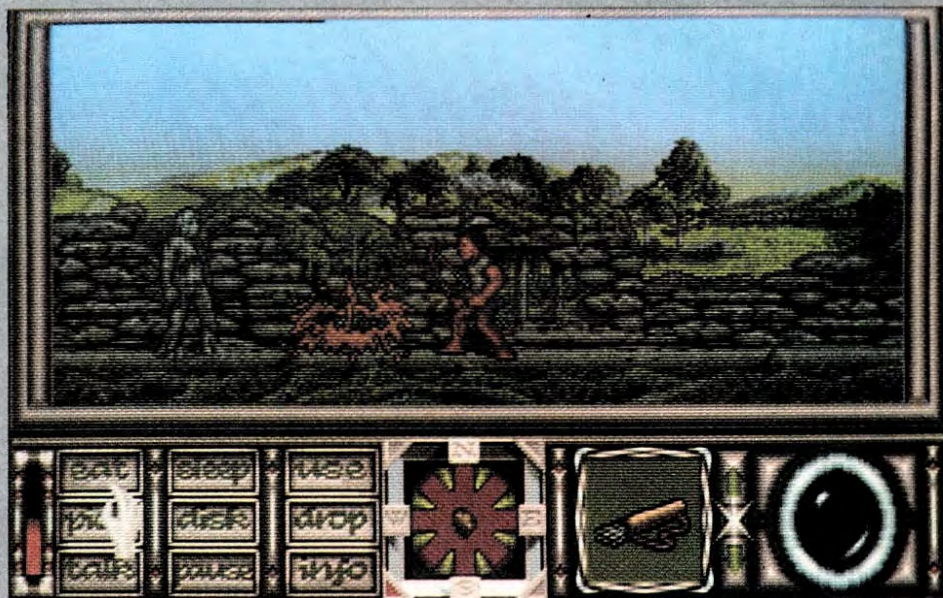


<b>Editorial</b>	<b>3</b>
<b>Betriebsgeheimnis</b>	<b>6</b>
<b>Mixer</b>	<b>7</b>
<b>Preview:</b>	
Rings of Medusa II	8
Magie à la UBI Soft	9
<b>Mailbox</b>	<b>20</b>
<b>PD-Box</b>	<b>34</b>
<b>Brork-Comic</b>	<b>36</b>
<b>Crack!</b>	<b>38</b>
<b>Ruhmeshalle</b>	<b>40</b>
<b>Computer-ABC</b>	<b>46</b>
<b>Up &amp; Down</b>	<b>48</b>
<b>Rockus-Comic</b>	<b>48</b>
<b>Story:</b>	<b>57</b>
Virtual Reality	
<b>Kleinanzeigen</b>	<b>65</b>
<b>Joker-Index</b>	<b>74</b>
<b>Impressum</b>	<b>76</b>
<b>Girl-Seite</b>	<b>77</b>
<b>Joker-Galerie</b>	<b>84</b>
<b>Joker-Comic</b>	<b>86</b>
<b>Know How</b>	<b>87</b>
<b>User-Club:</b>	<b>96</b>
Der große Freezer-Test	
<b>Special:</b>	<b>98</b>
10 ganz neue Compilations	
<b>Preisausschreiben:</b>	<b>102</b>
Wanted!	
<b>Klassiker:</b>	<b>103</b>
The Pawn	
<b>Stromausfall:</b>	<b>104</b>
AD & D	
Ascalion	
<b>Coin Op</b>	<b>106</b>
<b>Joker-Shop</b>	<b>108</b>
<b>Vorschau</b>	<b>110</b>
<b>Inserenten</b>	<b>110</b>
<b>Bezugsquellen</b>	<b>110</b>

Seid Ihr Golfer? Nein? Na, dann werden Euch wohl auch unsere Tests zu „Tournament Golf“ und „Jack Nicklaus' Unlimited“ nicht interessieren. Falls doch, der Abschlag ist auf den  
Seiten 31 und 54

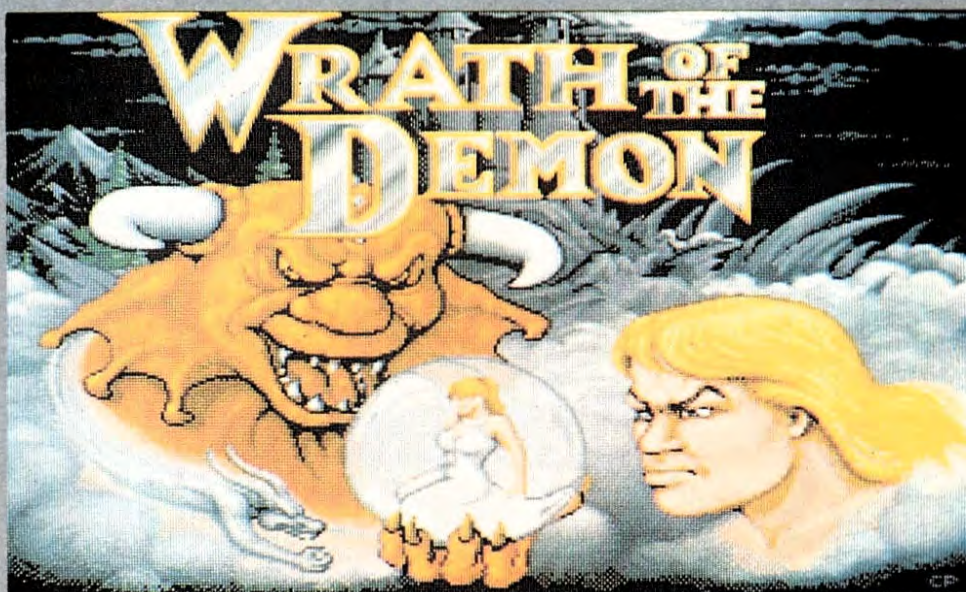
Rollenspiele spielen auch diesmal wieder eine Rolle: Entweder Monster & Mone-ten mit „Obitus“ und „Chaos Strikes Back“, oder ab ins All mit „Buck Rogers“. (T)rollt Euch dazu auf die  
Seiten 10,49 und 71

Und was gibt's zu gewinnen? Natürlich wieder etliche Spiele, sowie eine Reise zu den Karl May Festspielen! „Wanted!“ heißt der tolle Wettbewerb, mit dem Euch Software 2000 in den Wilden Westen entführen will. Sattelt Euer bestes Pferd und galoppiert auf  
Seite 102



Wie sehen die Spiele der Zukunft aus? Wir wissen es und können Euch sagen: total irre! Mit „Virtual Reality“ wird „Neuromancer“ schon bald Wirklichkeit – mehr darüber in unserem großen Special ab  
Seite 57

Endlich ist es soweit: „Der große Freezer-Test“ ist da! Welcher Zauberkasten genau der richtige für Euch ist, erfahrt Ihr im User-Club auf den  
Seiten 96/97



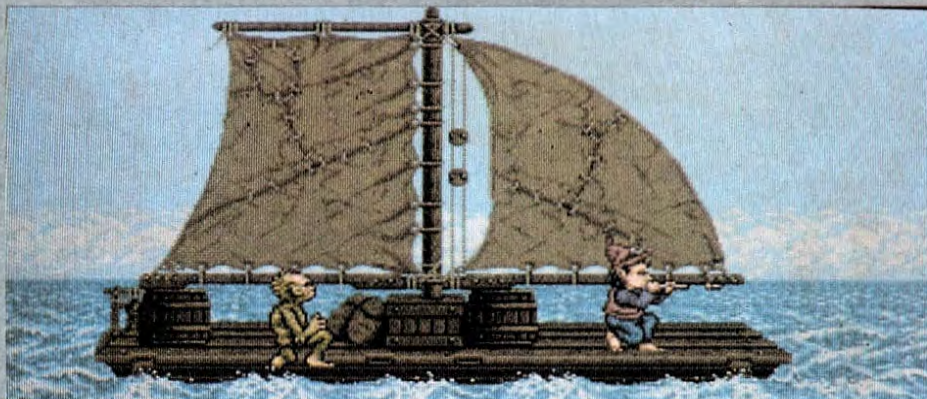


Eine Schwalbe macht noch keinen Midwinter, ein großer Name noch kein gutes Spiel! Bester Beweis: „Dick Tracy“, „S.T.U.N. Runner“ und „Teenage Mutant Hero Turtles“. Traurige Wahrheiten auf den Seiten 30, 70 und 80



Natürlich darf auch knallharte Action nicht fehlen! Wir wissen nicht, was Euer Arzt empfiehlt, wir empfehlen die Lektüre unserer Tests zu Oceans Ballerorgien „Total Recall“ und „NARC“. Feuer frei auf den Seiten 12 und 41

Eiserne Regel: Kein Joker ohne exklusive Previews! Diesmal haben wir Euch „Rings of Medusa II“ und „Magie à la UBI Soft“ zu bieten. Wo? Na, wie immer auf den Seiten 8 und 9



Steht Ihr auf Power-Grafik? Wenn Ihr auf schöne Bilder und wahnwitzige Animationen abfährt, dann dürft Ihr auf keinen Fall Dragon's Lair II: Time Warp und „Wrath of the Demon“ verpassen! Mega-Optik auf den Seiten 14/15 und 52/53

## Games im Test

### Abenteuer

Buck Rogers	71
Chaos Strikes Back	49
Corporation Mission Disk	72
Obitus	10
Omicron Conspiracy	30
Terran Envoy	56

### Action

Cougar Force	62
Dick Tracy	30
Dragon's Lair II: Time Warp	14
Eagle's Rider	62
Horror Zombies	43
Line of Fire	79
NARC	41
Ninja Remix	18
Robo Cop II	83
S.T.U.N. Runner	70
Teenage Mutant Hero Turtles	80
The Sword & the Rose	64
Total Recall	12
Wrath of the Demon	52

### Geschicklichkeit

Car-Vup	16
Hong Kong Phooey	82
Mystical	70
Pang	72
Rolling Ronny	28
Sliders	44
Spellfire the Sorcerer	78

### Simulation

MiG-29 Fulcrum	60
On the Road	50

### Sport

Jack Nicklaus' Unlimited Golf	54
M.U.D.S.	42
Tournament Golf	31
Ultimate Ride	63
Vektor Championship Run	83

### Strategie

Carthage	69
Faces	64
Loopz	81
Match Pairs	82
Puzznic	81
Shuffle	79
Star Control	80

### Verschiedenes

Alpha Waves	56
Compilations	98
Crown	44
Damocles Mission Disk	72
The Fool's Errand	78





# Betriebsgeheimnis

Kaum sind unsere Layouter aus dem Steinbruch zurück, schon muß der Lithograph wegen ähnlicher Vergehen in den Redaktionskerker. Und als ob das nicht schlimm genug wäre, hat uns Uwe kürzlich verlassen. Dafür ist Joachim zu uns gestoßen, den wir Euch hier kurz vorstellen wollen.

Ehe Euch das Vergnügen vergönnt ist, unser neues Redaktionsmitglied kennenzulernen, wollen wir mal wieder Abbitte leisten: Die Previews in der Januar-Ausgabe waren zwar topexklusiv, sind aber auch topexklusiv in die Hose gegangen – zumindest optisch. So sehen die Grafiken von „Gauntlet 3D“ natürlich in Wahrheit ganz erheblich besser aus! Leider kam es aber bei der Druckvorbereitung zu einem bösen Schnitzer, als kleinen Trost zeigen wir Euch hier nochmal ein „fehlerfreies“ Bild.

Mit dem Preview zu „Midwinter 2 – Flames of Freedom“ ist es uns ähnlich,

wenn auch nicht ganz so schlimm ergangen. Was sollen wir lange drumherum reden: Die Fotos sind einfach viel zu dunkel geraten (aber mit etwas gutem Willen und sehr, sehr guten Augen...). Die Schuldigen wurden bestraft, Schwamm drüber, kommen wir zu unserem Joachim. Der Junge ist mit seinen 33 Lenzen zwar der Senior in der Mannschaft, hat sich im Herzen aber die Jugend bewahrt. Zumindest sagt er das, und wenn man sich sein verschmitztes Lächeln so anschaut, kann man's auch glauben. Wir heißen ihn jedenfalls herzlich willkommen, so ein bißchen Weisheit des Alters kann ja schließlich nie schaden. Zum Abschluß der übliche Blick auf unsere Test-Statistik. Tja, da hat man auch schon Erfreulicheres gesehen – Michael liegt mit seinem Editorial leider ziemlich richtig. Aber ein paar Lichtblicke sind ja gottlob auch diesmal wieder dabei...

**ABSOLUTE KATASTROPHEN  
ZUM VERGESSEN  
NIX BESONDERES  
IN ORDNUNG  
ERSTE SAHNE  
HIT-AUSBEUTE**

(00% - 19%) = 3  
(20% - 39%) = 7  
(40% - 59%) = 13  
(60% - 79%) = 13  
(80% - 100%) = 7  
= 4



## VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN

Reichsstr. 50 / 1000 Berlin 19 / Tel. (030) 3 04 31 56

Versandtelefon Mo/Mi 17.00-19.00 Die Do 19.00-20.00 Fr 15.00-17.00 Service 24 h Anrufbeantworter

Amiga Software	DM	DM	DM
All Time Favorites (Sam)	74,90	Secret of Monkey Isl.* dt.	69,90
Awesome (mit T-Shirt)	79,90	Second World dt.	52,90
B.A.T. dt.*	74,90	Sim City dt.	74,90
Big Business dt.*	52,90	Simulcra dt.*	57,90
Buck Rogers*	74,90	St. Dragon dt.	62,90
Cadaver dt.*	62,90	Stadt der Löwen dt.	89,90
Captive	59,90	Supremacy (dt. Kurzanl.)	69,90
Carthage dt.	57,90	TNT (5 Titel)	69,90
Castle Master dt.	64,90	Team Yankee dt.*	69,90
Champions of Krynn dt.	67,90		
Curse of the Azure Bond	74,90		
Dino Wars dt.	52,90		
Dragonflight dt. Version	74,90		
Drakhen dt.	69,90		
Elvira dt.	74,90		
F-16 Falcon dt.	69,90		
F-19 Stealth Fighter dt.	69,90		
F-29 Retaliator	59,90		
Golden Axe dt.	59,90		
Great Courts 2 dt.*	59,90		
Gremlins 2 dt.	59,90		
Gunboat*	62,90		
Heroes (Sammlung)	72,90		
Highlights (Sammlung)	69,90		
Immortal dt.	69,90		
Imperium dt.	65,90		
Indiana Jones Adv. dt.	69,90		
Indianapolis 500 dt.	69,90		
Invest dt.	57,90		
Ishido dt.	59,90		
James Pond dt.	57,90		
Kick Off 2	59,90		
Killing Game Show dt.	59,90		
Klax dt.	49,90		
Legend of Faerghail dt.	74,90		
Leisure Suit Larry 3	89,90		
Loom dt.	74,90		
Lost Patrol dt.	62,90		
Lotus Esprit Turbo Chall.	62,90		
M1 Tank Platoon dt.	72,90		
Milestones dt. (4 Titel)	64,90		
M.U.D.s dt.	69,90		
Nightbreed dt.	59,90		
Nitro dt.	57,90		
North & South dt.	64,90		
On the Road dt.	69,90		
Operation Stealth dt.	59,90		
Paradroid 90 dt.	59,90		
Pegmania dt.	59,90		
Pirates dt.	59,90		
Player Manager	49,90		
Plotting dt.	59,90		
Pool of Radiance dt.	64,90		
Populous dt.	69,90		
Ports of Call dt.	57,90		
Powermancer dt.	74,90		
Puffy's Saga	65,90		
Rainbow Islands dt.	59,90		
Red Storm Rising	65,90		

## GRATIS

Demo Disk  
(nur Amiga)

für jede Bestellung  
vom 20.01.-20.02.91

## TOP TEN

1. Cadaver
2. Powermancer
3. Kick Off 2
4. Imperium
5. Pirates
6. Rainbow Islands
7. Klax
8. Dragonflight
9. Turrican
10. Their Finest Hour

**VERSANDKOSTENFREI**  
für Selbstabholer nur nach  
Absprache / kein Laden

RESTPOSTEN	solange Vorrat je 19,90
A. Fruit Machine - Backlash - Cruncher Fakt - Custodian - Grand Slam - Mach 3 - Passing Shot - She fox - Sidewinder - Steigar - Vectorball - Way of the Little Dragon	

RESTPOSTEN	solange Vorrat je 29,90
All P. Bulletin - Cyberball - Dan Dare 3 - Datastorm - Defender of the Earth - Dragon Spirit - Eskimo Games - Football Manager WC Ed. - Gridiron - Heavy Metal - Hot Rod - Roller Coaster Rumbler - Sonic Boom - Starblaze - Thunderbirds - Time - Wipe out - Yolanda - Xenophobe	

RESTPOSTEN	solange Vorrat je 39,90
AMC - Archipelagos - Beverly Hills Cop - Black Tiger - Blue Angels - Cloud Kingd. - Continental Circus - Championship Golf - Chariots of Wrath - Dynasty Wars - Evil Garden - Mega Pack 2 (5 Titel) - Mindbender - Moonwalker - Sideshow - Quest for the Timebird - Startshot - Stormlord - Super Quintett (4 Titel) - Theme Park Mystery - Warhead - Zynapse	

RESTPOSTEN	solange Vorrat je 49,90
Safari Guns - Swords of Twilight - Ultima 3 - Venus Flytrap - Xenon 2	

5 Posten der Preisgr.	29,90	135,00
dgl. nach unserer Wahl		99,00
5 Posten der Preisgr.	39,90	170,00
dgl. nach unserer Wahl		149,00
(unbedingt Auswahl-Titel angeben)		

**ACHTUNG RESTPOSTENKÄUFER:**  
wer in den letzten 3 Monaten bei uns  
Restposten gekauft hat, erhält die aktuelle Liste **kostenlos** zugesandt.

Fujitsu-Drucker DL 1100 incl. Farboption 998,00  
(Drucker werden nur per Vorkasse geliefert)

Speichererweiterung A500 auf 1 MB intern incl. Uhr 139,00

Atari Lynx Paket 339,00  
incl. Netzteil & California Games

Gold Disk Anwenderprogramme 85,90  
Amiga Office (0. Write/0. File/0. Graph/0. Calc/0. Page/Disk Korrekt.) 378,00

Transwrite (Textverarbeitung) 98,00  
Page Setter 2 (DTP Programm) 188,00

Achtung: Versand nur noch im Sicherheitskarton - Vorkasse + 5,50 DM / Ausland nur Vorkasse + 10,00 DM - Nachnahme + 7,50 DM - Preisliste gegen 1 DM in Briefmarken - wird bei Kauf verrechnet - System angeben! dt. = deutsche Anleitung \* = bei Druck noch nicht lieferbar Irrtum & Preisänderung vorbehalten

## THE SOFTWARE MANIACS

DIE SPEZIALISTEN

»HOTLINE«

030/6944862

PC	Amiga	ST	PC	Amiga	ST
Antares	69,95*	69,95*	Epic	69,95*	69,95*
Bard's Tale 3	69,95*	69,95*	Eye of the Beholder	69,95*	69,95*
B.A.T.	-	71,95*	Federation Quest 1	-	64,95
Battle Command	-	69,95	Flight of the Intruder	88,95	70,95*
Betrayal	-	70,95*	Great Courts 2	69,95*	69,95*
Buck Rogers	69,95	69,95	Hard Nova	69,95*	69,95*
Cadaver	69,95*	64,95	Imperium	72,95*	64,95
Champions of Krynn	66,95	64,95	Indianapolis 500	65,95	65,95
Chaos Strikes Back	-	62,95*	Interceptor-Ren. Legion	80,95	80,95*
Covert Action	94,95	-	Ishido	72,95	62,95
Curse of Azure Bonds	59,95	68,95	It Came from Desert	78,95	68,95
Dino Wars	57,95	57,95	Kings Quest 5	89,95	-
Dragonflight-Special Ed.	-	68,95	Knights of the Sky	a.A.	-
Dragonstrike	69,95	67,95	Last Ninja 3	64,95*	64,95*
Dungeonmaster	94,95*	62,95	Lemmings	a.A.	a.A.
Duster	70,95*	70,95*	Lightspeed	a.A.	a.A.
Elvira	70,95*	70,95*	Legend of Fairghail	72,95	64,95

!Reicht noch aus !!

!Wir haben noch mehr auf Lager !!

Preishammer	PC	84,21	Flight of the
des Monats	ST AMIGA	67,89	Intruder

PC	Amiga	ST	PC	Amiga	ST
Lord of the Rings 1	69,95*	-	Sim City Architecture 1	39,95*	39,95*
Masterblazer	64,95*	64,95	Sim City Architecture 2	39,95*	39,95*
M1 Tank Platoon	84,95	69,95	Sim Earth	94,95*	a.A.
Monkey Island (dt)	80,95	80,95*	Space Quest 4	99,95*	a.A.
M.U.D.s	74,95	64,95*	Speedball 2	71,95*	65,95
Neuromancer	64,95	62,95	STUN-Runner	72,95*	68,95
NAM 1965-75	a.A.	a.A.	Sword of the Samurai	67,95	68,95*
PGA Tour Golf	65,95	65,95*	Their Finest Hour 1	67,95	69,95
Pirates	59,95	61,95	Transworld	69,95	66,95
Pool of Radiance	61,95	64,95	Transworld	69,95	66,95
Powermancer	72,95*	68,95	Tunnels & Trolls	69,95*	69,95*
Railroad Tycoon	83,95*	83,95*	TV Sports Baseball	84,95*	a.A.
Savage Empire	80,95*	-	Ultima 5	70,95*	70,95*
Secret of Silver Blades	65,95	65,95*	Ultima 6	71,95	71,95
Shadow Sorcerer	69,95*	69,95*	Wing Commander	79,95	79,95*
Silent Service 2	82,95	82,95*	Wolfpack	87,95	69,95*
Sim City	70,95	70,95	Wonderland	82,95	69,95*

Täglich Neuheiten !!

Über 400 lieferbare Spiele !!

Der Versand erfolgt per Nachnahme, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten, Preishammer des Monats ist gültig, solange der Vorrat reicht, bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 400 DM 41 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht ihr uns Montag-Donnerstag, Freitag 14 bis 21,00 Uhr und am Samstag, Sonntag 17 bis 21,00 Uhr. Quitt Euch der Wissenschaft besonders, versucht auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende, Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (10.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Seid ihr zufällig in Berlin, könnt ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber Giesel, Pöhl, Pöhl



## Stehauf-Monster

Man sollte ja eigentlich viel öfter ein gutes Buch lesen, anstatt immer nur in den Monitor zu starren. Wie wäre es beispielsweise mit diesem hier: „Horror – Das große Pop-Up Gruselbuch“.

Ob das Werk nun gerade zur Weltliteratur zählt, darf zwar angezweifelt werden – auf jeden Fall ist es tierisch originell! Das Buch hat nur schlappe 10 Seiten, aber die haben's in sich: Von Frankenstein über Dracula bis zum Phantom der Oper geben sich hier die Größen des Horrors ein Stelldichein. Oder sollte man besser sagen, ein „Stelldichauf“? Wenn man die Schwarte nämlich aufklappt, erwa-

chen all die Monstrositäten zu gar schauerlichem Leben – zumindest tun sie so und wackeln ein bißchen mit den langen Zähnen oder kom-

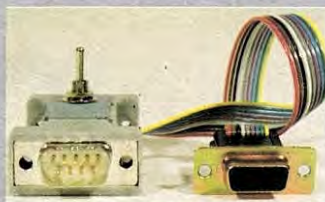


men aus ihrer kühlen Gruft gekrabbelt! Das denkbar ungeeignetste Präsent für den nächsten Kinder-Geburtstag in Eurer Nähe – für 24,80 DM in gut sortierten Buchhandlungen.

## Bitte umschalten!

Das Problem ist altbekannt: Will man sich mal Seite an Seite mit einem Freund durch's momentane Lieblingsspiel kämpfen, muß meist zuerst die Maus dran glauben...

Für das leidige Umstöpsel-Problem gibt's gottlob 'ne Lösung: Der Maus/Joystick-Adapter wird einfach in den Maus-Port gesteckt, und fortan genügt ein Druck auf den kleinen Kippschalter, um zwischen Maus und (Zweit-) Joystick hin- und herzuschalten. Das simple, aber effektvolle Gerätchen



nimmt wenig Platz weg und paßt zu jedem Computer, auf dem Amiga draufsteht. Für 49,- DM kommt es auch zu Deinem Port, jedenfalls wenn Du Deine Bestellung an diese Adresse schickst:

**AHS**  
Schirngasse 3-5  
6360 Friedberg 1  
Tel.: 06031-61950

## Fröhliche Weihnachten!

Lange, lange haben wir gegrübelt, welches wohl die schönste Weihnachtskarte ist, die wir 1990 bekommen haben. Es hat zwar ein bißchen gedauert, aber jetzt steht der Sieger fest!

Und er heißt natürlich Domark. Ist ja schließlich auch kein Wunder, denn kaum ein anderes Softwarehaus kann auf derart umfangreiche Erfahrungen in der Postkartenbranche zurückgreifen. Wer regelmäßig den Mixer liest, weiß, daß die Leute praktisch zu jedem ihrer Spiele auch gleich die passende Ansichtskarte herausbringen – soviel Routine zahlt sich eben aus! Und jetzt mal ehrlich: Wie gefällt Euch der verrückte Haufen besser, als brave Schüler, oder als die Wahnsinnigen, die sie wohl tatsächlich sind?

## Die großen Drei

Im Dezember-Heft hatten wir Euch an dieser Stelle gebeten, uns die Titel der Bücher, Filme und Schallplatten zu nennen, die Eurer Meinung nach jeder Computere-freak kennen muß. Voilà – hier kommt der erste Schwung!

Was Ihr Euch demnach kinomäßig unbedingt mal antun solltet, ist „2001 – Odyssee im Weltraum“. Einfach schon deshalb, weil da ein Computer mitspielt, der nicht nur denken und sprechen kann, sondern auch noch höchst eigensinnig veranlagt ist. Und das kennt man doch von irgendwoher...? Was in keinem Bücherregal fehlen darf, ist „Per Anhalter durch die Galaxis“. Einer der witzigsten SF-Romane, die je geschrieben wurden, die Vorlage für den gleichnamigen Adventure-Klassiker von Infocom und so ganz nebenbei ein äußerst nützlicher Reiseführer, falls man sich mal in einer fremden Milchstraße verlaufen sollte. Bei den schwarzen Scheiben hat der Oldie „The Dark Side of the Moon“ von Pink Floyd das Rennen gemacht. Immerhin hat diese Gruppe schon Computer für ihre Aufnahmen benutzt, als man die Kästen noch mit dem Sattelschlepper ins Studio schaffen mußte – echte Pioniere also. Das waren schon mal drei ziemlich große Drei, sollten Euch noch mehr einfallen, laßt es uns wissen!

**Joker Verlag**  
„Die großen Drei“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar bei München



DOMARK SCHOOL CHRISTMAS TERM 1990





# Rings of Medusa 2

Exklusiv-Preview

**Mit Rings of Medusa, der gelungenen Mischung aus Strategie und Handelssimulation, katapultierte sich Starbyte geradewegs in die Herzen anspruchsvoller Zocker. Wen wundert's, daß zur Zeit eifrig am Nachfolger gebastelt wird?**

Am Ende des ersten Teils wurde die Hexe mit dem Schlangenhaupt zwar vom Prinzen in eine andere Zeitepoche vertrieben, aber das war anscheinend nicht genug. Kaum daß sie sich von ihrem Schrecken erholt hat, sinnt die böse Tante bereits auf Rache! Sie läßt die Freundin des Prinzen entführen und lockt den verliebten Kerl so in eine Zeit-

maschine, die den Erzfeind 300 Jahre weiter in ihre jetzige Epoche katapultiert: Statt ärmlicher Hütten stehen in den Städten nun riesige Wolkenkratzer und gewölbeartige Bunkeranlagen herum, in denen die Mafia haust. Und mittendrin liegt Medusas Schloß, in dem die bemitleidenswerte Prinzenfreundin vor sich hinarbeitet. Der Eingang zum Schloß ist

in einem der voraussichtlich 15 bis 20 verschiedenen Bunker versteckt, die aus einem Labyrinth von unzähligen Gängen und Geheimtüren bestehen. Die Bunker werden natürlich hervorragend bewacht, weshalb die Anschaffung von Soldaten und Waffen unumgänglich ist. Für beides braucht man Geld, und das kann man hier auf vielfältige Wei-

se verdienen: Durch Handelsaktionen, Glücksspiel (außer Blackjack wird in den Casinos nun auch Roulette angeboten) oder mit Bank- und Börsengeschäften. Geld öffnet bekanntlich viele Türen, und bei ROM II ist das sogar ganz wörtlich zu verstehen – einige Türen in den Bunker-Dungeons kriegt man nämlich nur mit Hilfe einer Kreditkarte auf! Andere, sogenannte „Multi Media Türen“, öffnen sich erst, wenn man zuvor ein kleines Quiz oder auch mal ein Actionspiel erfolgreich absolviert hat.

Zu Beginn ist der Held noch ganz alleine, im weiteren Spielverlauf kann man dann bis zu drei Gefolgsleute rekrutieren: Gute Kämpfer sind immer zu gebrauchen, aber geschickte Techniker sollten ebenfalls zur Gruppe gehören. Die Herren Ingenieure sind nämlich recht nützlich, um die in den Dungeons herumfahrenden Kampfroboter umzuprogrammieren. Apropos Kampf: Gekämpft wird nicht mehr mit Speeren und Schwertern, sondern mit Panzern, Raketen und Maschinengewehren (per Fadenkreuz). Im großen und ganzen wurde aber weitgehend die komfortable Benutzerführung des ersten Teils übernommen, hinzugekommen ist ein ganz besonderer Service: Auf dem längsgeteilten Screen findet links die Action statt, rechts besorgt der Computer das Automapping – mit Zoomfunktion!

Da sich auch die Grafiken nicht zu verstecken brauchen, sieht es ganz danach aus, als könnte es sogar gelingen, den Erfolg des Vorgängers noch zu übertrumpfen. Für diesen Fall denkt der Programmierer Torsten Zimmermann bereits an eine richtige Medusa-Serie, ähnlich der Ultima-Reihe. Bevor wir aber an ROM III denken, interessiert uns erstmal, wie gut der zweite Teil nun tatsächlich ausgefallen ist – so zwischen März und April sollten wir es genauer wissen ... (C. Borgmeier)





Bei der ersten Zauberei handelt es sich um ein komplett mausgesteuertes Strategiespiel, das andere Game bietet geradezu magische Möglichkeiten: Hier darf man es sich selbst aussuchen, ob man das Programm als Arcadespiel, als Adventure oder als Mixtur aus beidem spielen möchte! Aber kommen wir zuerst zum Duell der Magier namens

# Magie à la UBI Soft

Preview

Noch ehe der letzte Schnee geschmolzen ist, will Frankreichs noble Softwareschmiede zwei sehr vielversprechende Games aus dem Hut zaubern: Beide haben Zauberer als Helden, beide wollen den Spieler mit Magie verzaubern, und beide sehen wirklich ganz zauberhaft aus...

## Magic Land

Nicht nur hat der üble Daimur das Land mit allerlei Skeletten und Zombies in Panik versetzt, nein, der Bursche ist sogar so weit gegangen, den Chef der örtlichen Magiergilde herauszufordern! Also treffen sich die Kontrahenten im „Magic Land“, das aus über 200 verschiedenen Landschaften besteht. Hier können die beiden Streithanseln nun ihren Zwist mit Hilfe von sage und schreibe 1.600 (!) möglichen Kreaturen mit unterschiedlichen Eigenschaften austragen.

Ein bis zwei Spieler dürfen zum Kampf antreten, wobei man die Wahl zwischen 50 Schwierigkeitsstufen hat – hört sich doch gut an, oder? Zumal auch die Grafik nicht von schlechten Eltern ist, und als Sounduntermalung die verschiedensten Effekte von klirrenden Waffen bis zu gruseligen Tierlauten geboten werden. Wenn das Gameplay hält, was die Bilder versprechen, stehen uns heiße Fights ins Haus!

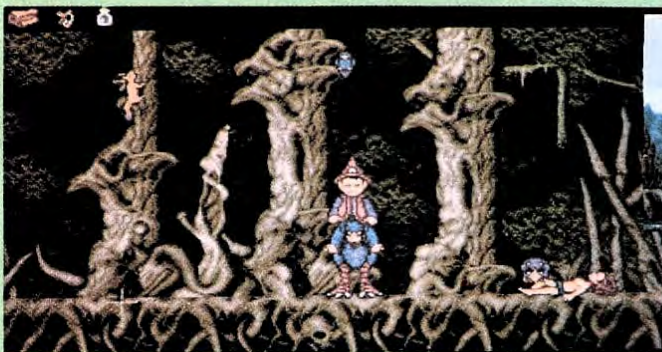
## Lightquest

Neben der tollen Möglichkeit, sich das Spielprinzip selbst aussuchen zu dürfen, wird hier ebenfalls eine Zwei-Spieler-Option und eine mystisch angehauchte Story geboten: Aus lauter Jux und Dollerei hat die Magierin Zora den hübschen Landstrich Arke mit todbringender Dunkelheit überzogen. Da laut einer alten Prophezeiung nur ein in der Finsternis geborenes Kind wieder für Ordnung sorgen kann, hat die Hexe zudem sicherheitshalber alle

Neugeborenen in kleine Dämonen verwandelt. Jetzt darf der Spieler das Schlammassel ausbaden, indem er wahlweise die Identität eines Kriegers (Action), eines schlaun Wichtes (Adventure) oder eines zauberkundigen Magiers (Action/Adventure) annimmt und schaut, wie sich wieder Tagelicht ranschaffen läßt.

Für Lightquest verspricht UBI Soft eine Menge kleiner Unter-Adventures, in denen man es mit einem Drachen mit Schlafstörungen, einer Seeschlange, einem Einhorn und anderen merkwürdigen Gestalten zu tun bekommt. Aber natürlich ist auch das Angebot an Gegnern reichhaltig, da gibt es Geier, Killer-Bienen, Sumpfmonster

und Zombies, um nur einige zu nennen. Und auch hier gilt: Schaut Euch mal die tollen Bilder an, und dann freut Euch mit uns auf's Frühjahr – wenn die Games plötzlich mit einem magischen PLOP in den Händlerregalen auftauchen...! (ml)



Lightquest hat wahrlich zauberhafte Grafik!



Mit Lightquest die Qual der Wahl: Action, Adventure, oder beides?



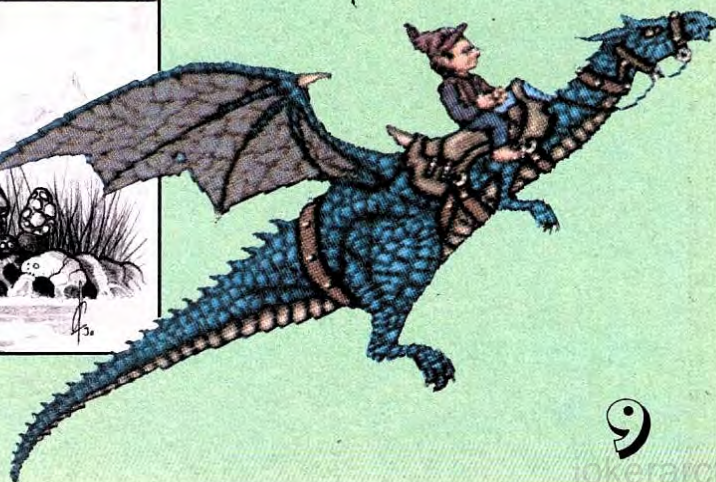
Strategie mit Magie im Magic Land



Magic Land: Showdown zwischen Gut und Böse



Ein Originalentwurf zu Lightquest

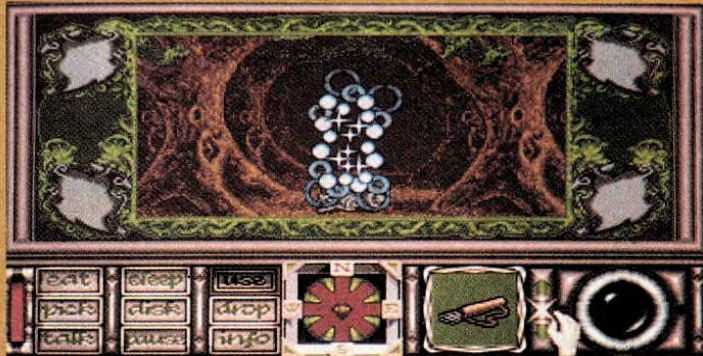




Bei Psygnosis hat man die Flops der letzten Monate nun endgültig verdaut, jetzt geht's auf zu neuen Ufern: Im jüngsten Werk der Jungs aus Liverpool sind weder Laser noch Raumschiffe zu finden! Sapperlot, ja was denn sonst?

# OBITUS

**Der Amiga Joker meint:** Simple Handhabung, viele Rätsel und ein bißchen Action – Obitus ist das richtige Adventure für Einsteiger!



Nun, zum Beispiel Burgen, Höhlen, Wälder und Dungeons. Aber, das wird doch nicht? Doch, die Action-Spezialisten haben sich tatsächlich an einem Fantasy-Adventure mit Rollenspiel-einschlag versucht! Da wollen wir uns doch gleich mal

die Ausgangssituation vorknöpfen: Als Wil Mason eines schönen Morgens die Augen aufschlägt, wird ihm sofort klar, daß hier irgendetwas ganz furchtbar schiefgelaufen ist. Gestern Abend ist er noch mit seinem Auto durch die Straßen Liverpools gedüst – was macht er dann jetzt plötzlich im Rittersaal einer Burg? Tja, genau das sollt Ihr herausfinden. Aber damit ist es nicht getan, viel wichtiger wäre es dem guten Wil, wenn ihm jemand zeigen könnte, wie er wieder heim kommt...

Wer das Geheimnis lüften will, muß sich an die Erforschung der vier umliegenden Ländereien machen. Diese Bezirke sind unterteilt in kleinere Landschaften voller Gegner, Rätsel und Einheimischer, denen man so manche wichtige Information entlocken kann. Um an solche Infos zu kommen, muß man Handel treiben oder kleine Geschenke unters Volk bringen; um sich die Gegner vom Leib zu halten, hat man einen Bogen im Gepäck. Überall wimmelt es von nützlichen Gegenständen, die darauf warten, eingesammelt zu werden: Goldmünzen, Schlüssel und Fackeln in Hülle und Fülle. Die meisten der (relativ simplen) Rätsel bestehen denn auch aus dem Finden und Abliefern von derlei Säckelchen.

Gesteuert wird unser Held über ein komfortables Maus/Icon-System: Zur Fortbewegung gibt's ein Richtungskreuz, wer sich mit Leuten unterhalten, essen, trinken oder schlafen will, kann das ebenfalls per Mausklick machen. Für den Umgang mit Gegenständen genügt es, zuerst das Be-

fehls-Icon und dann den Gegenstand (entweder im Inventory oder direkt am Screen) anzuklicken. Bis hierher also nichts aufregend Neues, auch die recht hübsche 3D-Grafik kennt man bereits aus ähnlichen Games. Aber: Jedesmal, wenn Wil einen neuen Spielabschnitt betritt, folgt eine Actioneinlage! Dann rast der Held durch eine Landschaft à la „Beast“, komplett mit schießwütigen Feinden und feinem Parallaxscrolling. Als alleinstehende Action-Spiele wären diese Kampfsequenzen zwar ein bißchen dürftig, als Abwechslung zu den Rätseln sind sie aber ganz OK.

Auch die Grafik geht in Ordnung, das Intro ist gewohnt edel, die Sound-FX sind spärlich, aber stimmungsvoll. Wer allerdings nur über einen 512K-Amiga verfügt, wird sich mit nervtötenden Nachladezeiten abfinden müssen. Alles in allem ist Obitus zwar nicht der Gipfel der Originalität, aber für Nachwuchs-Abenteurer schon wegen der einfachen Handhabung ganz sicher ein Testspielchen wert. (Kate Dixon)



## Obitus

Grafik:	75%
Sound:	64%
Handhabung:	80%
Spielidee:	63%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	73%

### Für Anfänger

Preis: ca. 109,- DM  
Hersteller: Psygnosis  
Bezug: Korona Soft

**Spezialität:** Drei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt. In der Verkaufsversion gibt's natürlich deutsche Bildschirmtexte sowie eine deutsche Anleitung.



# GREAT COURTS



DER AMIGA JOKER-HIT:  
"Tennissimulation ohne  
GREAT COURTS 2 ist  
wie Boris ohne Becker!"



DIE HERAUSFORDERUNG !

**GREAT COURTS 2**

WIRD SIE IN

**DEN TENNISHIMMEL  
SCHICKEN!**

- ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
- WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU !
- BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP...)
- SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
- FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT

Vertrieb :  
RUSHWARE  
Bruchweg 128-132  
D.4044 KAARST 2  
Karasoftware/Thali

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

**HOTLINE - 02101/63757**  
Dienstag und Donnerstag zwischen 15<sup>00</sup> und 19<sup>00</sup> Uhr  
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,-  
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.

Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort \_\_\_\_\_  
RUSHWARE GmbH  
Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2



## Zusammen müßten sie eigentlich ein unschlagbares Team ergeben: Ocean als Spezialist für Filmumsetzungen, und Arnold Schwarzenegger, der wohl erfolgreichste Muskelprotz aller Zeiten. Oder vielleicht doch nicht?

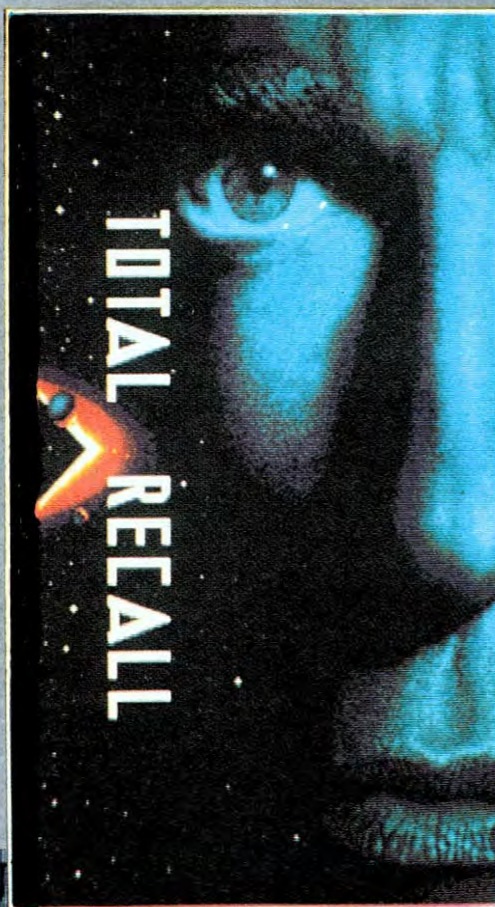
Die ersten Filmlicenzen von Ocean („Knight Rider“, „Street Hawk“, „Miami Vice“) waren zwar nichts Berühmtes, aber in letzter Zeit sind aus Manchester fast nur noch gute Umsetzungen gekommen – man denke nur an „Batman“, „The Untouchables“ oder „Robocop 2“. Auch mit Arnold gibt's mittlerweile haufenweise Computerspiele, das Problem bei ihm ist bloß: in seine Filme kommt man häufig erst ab 18 Jahren rein, und die meisten seiner Games darf man sich (nach Meinung der BPS) überhaupt nicht anschauen. Soweit wird's aber bei der totalen Erinnerung wahrscheinlich nicht kommen, denn Arnie wurde diesmal recht soft versoftet. Total Recall erinnert eher an ein Actionadventure als an ein blutrünstiges Shoot 'em up, obwohl natürlich schon fleißig geballert wird.

Die Hintergrundgeschichte entspricht naheliegenderweise im wesentlichen der Filmhandlung: Wir schreiben das Jahr 2084, die Erde hat gerade den Dritten Weltkrieg überstanden, der Mars wurde kolonisiert, und der Held hat schlecht geträumt. Genauer gesagt, wird er von Erinnerungen verfolgt, die befürchten lassen, daß er gar nicht der Mann ist, für den er sich hält. Um dem Geheimnis seiner Identität auf die Spur zu kommen, fliegt er zum Mars und... Um es kurz zu machen, es geht darum, worum es immer geht: Man muß alle Bösewichte killen, eine verfolgte Unschuld weiblichen Geschlechts retten und den Planeten vor dem Untergang bewahren.

Im Spiel selbst darf sich Arnold dann überwiegend als Sammler und Jäger betätigen: Verschiedene Gegenstände (Aktenkoffer, Ausweise, Masken, usw.) müssen eingesammelt werden,

um in den nächsten Level zu gelangen, andere bringen frische Energie, zusätzliche Munition und ähnliche Extras mehr. Zum Jagen gibt's natürlich auch genug: Schon in der allerersten Plattformwelt (fünf Level insgesamt) tauchen mehr Marsmännchen auf, als man auf dem ganzen Planeten vermutet hätte. Die Kerle sind übrigens nicht einmal grün, auch nicht besonders intelligent, aber halt wahnsinnig zahlreich. „Robocop 2“ war schon ziemlich schwer, aber im Vergleich wirkt es wie ein gemütlicher Sonntagsspaziergang – da helfen selbst die fünf Continues nicht mehr viel...

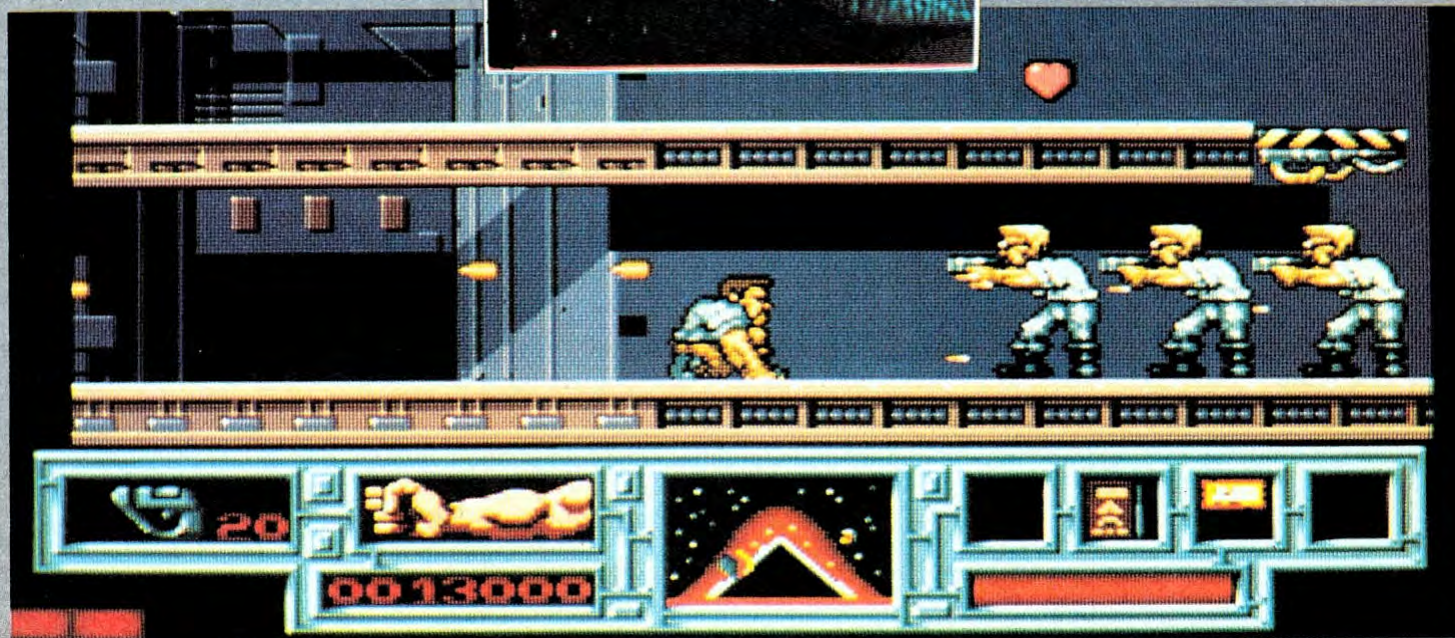
Dazu ist das Gamedesign nicht sonderlich geglückt; man fährt halt mit dem Lift von Plattform zu Plattform, klabt alles auf, und wenn Gegner kommen, läuft man am besten davon – das klappt viel besser als kämpfen! Trotzdem ist Total Recall kein totaler Reinfall, denn die Grafik ist sehr detailreich und hübsch (bloß das Helden-Sprite ist schrecklich unproportioniert), das Scrolling funktioniert tadellos, und die Musik ist ein „echter Whittaker“, sie kommt sogar erstaunlich nahe an den Film-Soundtrack heran. Auch die Joysticksteuerung ginge durchaus in Ordnung – wenn nur der Schwierigkeitsgrad nicht so elend hoch wäre... (mm)



### Total Recall

Grafik:	75%
Sound:	84%
Handhabung:	63%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	53%
Red. Urteil:	62%
<b>Für Experten</b>	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	Ocean
Bezug:	Bomico

**Spezialität:** Zwei Disks, deutsche Anleitung. Läßt man das Game längere Zeit gepaust, erscheinen lustige Kommentare am Screen.

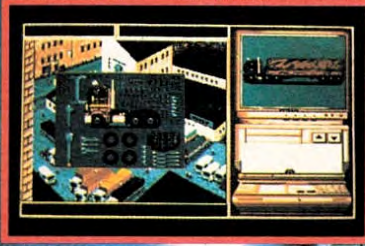




# TRANS WORLD

... Das Ziel erreichen...

TRANS WORLD - ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligem Design und exzellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.



Screenshots: Amiga

AMIGA  
ATARI ST

**BOMICO**  
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Tel.: 06107/76060  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**BOMICO** Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bomico-  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
Experten helfen weiter!  
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt:  
Tel. 06107/62067

C 64 DISK  
PC 3 1/2/5 1/4

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel 0234/680460, Fax 0234/680497





**Tari, tara – Ritter Dirk ist wieder da! Sullivan Bluth und ReadySoft präsentieren ein neues Grafik-Wunder aus der Dragon's Lair Serie. Wir verraten Euch exklusiv, ob auch diesmal wieder Staunen vor Spielen geht, und lüften das Geheimnis, warum der dritte Teil der Saga eigentlich der zweite ist ...**

Geheimnisse haben natürlich Vorrang, wir wollen Euch da nicht lange auf die Folter spannen. Jedermann weiß doch, daß Teil zwei der aufwendigen Ritterspiele „Escape from Singe's Castle“ hieß und vor knapp einem Jahr für den Amiga veröffentlicht wurde – weshalb soll also jetzt plötzlich Time Warp die Fortsetzung des klassischen Laser-Disk-Automaten sein? Nun, dafür gibt es sogar zwei Gründe: Erstens war „Escape...“ eine Sammlung jener Level, die zwar in der Arcade-Vorlage enthalten waren, in der Amigaversion aber fehlten, während Time Warp komplett neue Abenteuer des wackeren Ritters zu bieten hat. Und zweitens zeichnete für „Escape...“ Visionary Design verantwortlich, während Time Warp wieder von den Vätern der Urversion herausgebracht wird, nämlich ReadySoft. Vermutlich liegt's daran, daß der Star-Programmierer Randy Linden sich mit ReadySoft überworfen hat, weshalb diesmal Simon Douglas und David Foster den Ritter ins digitale Leben zurückgerufen haben. Ob die Jungs ihre Sache gut gemacht haben, verraten wir Euch gleich, zuerst wollen wir aber mal einen Blick auf die Story werfen ...

Es kann der bravste Ritter nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen

Nachbars-Zauberer nicht gefällt. Dabei hatte es sich Dirk schon so hübsch gemütlich gemacht: Nachdem er in seinen letzten Abenteuern die schöne Prinzessin Daphne aus den Klauen des Drachen Singe errettet hatte, haben sich die beiden etwas näher kennengelernt und dabei haufenweise kleine Dirks fabriziert. Nun hat aber der üble Magier Mordroc ein Auge auf die holde Daphne geworfen und entführt die Jungfer ein zweites Mal, um ihr die Ehe anzutragen. Daß sich Daphne schön langsam zur hauptberuflichen Geisel entwickelt, gefällt weder unserem Helden, noch seiner beleibten Schwiegermutter, die ihm daraufhin mächtig Beine macht! Also begibt sich Dirk erneut auf Befreiungs-Tournee, in deren Verlauf er wieder etliche Kämpfe zu bestehen hat, die sich auf insgesamt sechs Disketten verteilen.

Diesmal bekommt es der Jüngling mit dem langen Schwert unter anderem mit einer original schottischen Seeschlange, tanzenden Totenköpfen, Flugsauriern, Centauren und sogar Engelchen zu tun, ehe er die Angebetete mit einem Kuß aus dem Todesschlaf erwecken darf, in den der häßliche Mordroc sie versetzt hat (immer noch besser, als mit dem Kerl verheiratet zu sein...). Ja, unterwegs findet er sich sogar kurzfristig im Garten Eden wie-

der, wo ihn ein Schlangenpärchen mit dem bewußten Apfel in Versuchung führt! Womit wir eingefleischten Dirk-Fans schonmal eine Sorge nehmen können: In Sachen Präsentation steht Time Warp seinen Vorläufern um nichts nach, wieder meint man, vor einem Zeichentrickfilm zu sitzen anstatt vor einem Computerspiel. Fast jeder Level ist bunter als der vorhergegangene, und auch die umwerfenden Animationen sind immer noch allererste Sahne. Und natürlich stirbt nach wie vor kein Held so unterschiedlich und so schön wie Dirk! Hinzu kommt, daß man im Gegensatz zu „Escape...“ diesmal nicht mit Soundeffekten und digitalisierter Sprachausgabe gespart hat – Time Warp fügt sich nahtlos in die Reihe der Bluth-Spiele ein, sei das nun „Dragon's Lair“ oder „Space Ace“.

Leider gilt diese Feststellung auch für das Gameplay (soweit man bei diesen Spielen überhaupt von Gameplay sprechen kann...). Erneut beschränkt sich die Aufgabe des Spielers auf das Herausfinden der richtigen Kombination von Joystickbewegungen für jeden Abschnitt; mehr als ein paar mal links, rechts oder Feuer wird pro Level aber nicht verlangt. Ganz besonders schade ist, daß man nun wieder auf die hübschen Zusatzoptionen verzichten



muß, die bei „Escape...“ die Motivation zumindest über eine gewisse Strecke retten konnten. Im Klartext: Es gibt keinen Übungsmodus mehr und keinen „Helper“ (die nützlichen Richtungspfeile), lediglich eine Save-Funktion. Bei Time Warp bekommt man seine drei Bildschirmleben, alle 10.000 Punkte eins dazu und damit basta. Positives gibt es hinsichtlich der Spielbarkeit also kaum zu vermenden, außer vielleicht, daß das Game mindestens so lang ist wie seine Vorgänger, daß es eine Pause-Funktion hat, und daß sich die Ladezeiten in erstaunlich gut erträglichen Grenzen halten – zumindest solange man ein Megabyte in seinem Amiga hat.

Kein Wunder also, wenn sich auch das Fazit kaum von dem unterscheidet, was uns auch schon zu den Vorläufern eingefallen ist: Unbedingt zulegen sollte sich das Spiel, wer

- a) ohnehin ein Dragon's Lair Fan ist
- b) seinen Freunden zeigen will, was so ein Amiga alles am Kasten hat
- c) auf Mega-Grafik steht und genügend Kohle übrig hat

Der Rest der Menschheit wird mit Time Warp wohl nicht allzu viel Freude haben, zumal die Sache recht flott durchgespielt ist und dann alsbald in der Diskettenbox vergammelt. Für knapp 120 Märker erhält man hier mal wieder ein spielbares Demo mit viel Präsentations-Power und arg wenig Gameplay – nicht mehr, aber auch kein bißchen weniger! (ml)



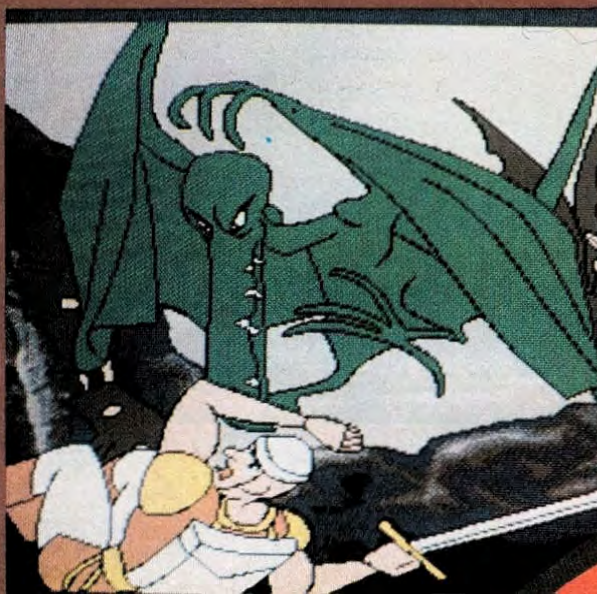
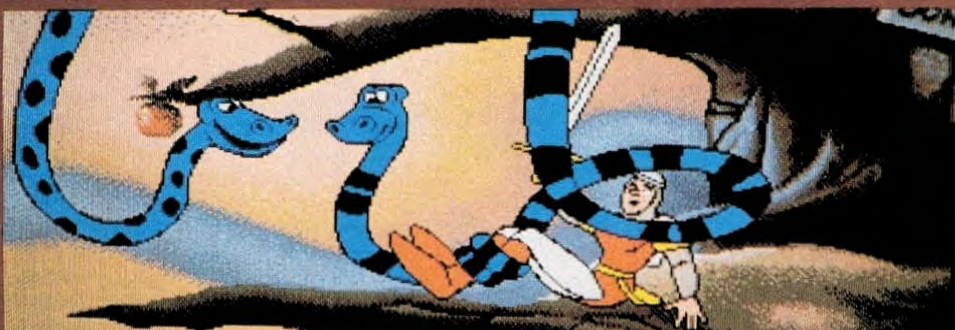
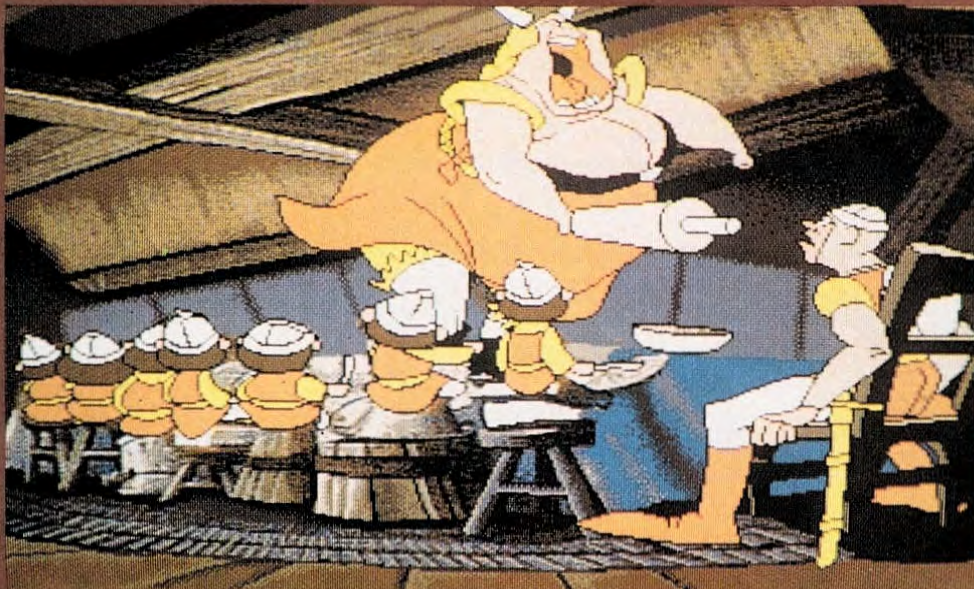
### Dragon's Lair II: Time Warp

<b>Grafik:</b>	98%
<b>Sound:</b>	94%
<b>Handhabung:</b>	55%
<b>Spielidee:</b>	38%
<b>Dauerspaß:</b>	27%
<b>Preis/Leistung:</b>	28%
<b>Red. Urteil:</b>	51%

#### Für Anfänger

Preis: ca. 119,- DM  
 Hersteller: ReadySoft  
 Bezug: Software 2000

**Spezialität:** Ein Zweitlaufwerk und 1MB sind zwar nicht unbedingt erforderlich, aber sehr empfehlenswert! Der Sound kann abgeschaltet werden, die Sprachausgabe ist komplett in englisch. Auch mit Tastatur spielbar.





# CAR·VUP

Beim Stichwort Auto denkt man ja zuerst mal an Simulationen oder flotte Bildschirm-Rasereien. Im vorliegenden Fall handelt es sich dagegen um ein Plattformspiel reinsten Wassers – nur halt mit einem Töff-Töff in der Hauptrolle!

**Der Amiga Joker meint:**  
Car-Vup – das ist Fahrvergnügen auf allen Ebenen!

Arnie heißt der knatternde Held, er ist mit dem Muskelprotz gleichen Namens aber weder verwandt noch verschwägert. Nein, Arnie sieht mehr wie ein Trabi-Cabrio aus, nur sein breites Grinsen (wie aus der Zahnpasta-Reklame) erinnert ein wenig an den Namensvetter. Und noch etwas haben die beiden gemeinsam – wenn man ihre Freunde entführt, werden sie furchtbar sauer! Genau das ist hier auch passiert, und Klein-Arnie ist natürlich

gleich der Kühler übergekocht vor Ärger: Wutentbrannt tuckert er los, um seine Kumpels aus den Klauen des Obermieslings Captain Grim zu befreien. Aber keine Angst, jetzt kommt keine Schrottplatz-Schlacht, ja nicht mal eine wilde Verfolgungsjagd, hier geht's eher zu wie bei „Bubble Bobble“ oder „Rainbow Islands“ – also relativ friedlich.

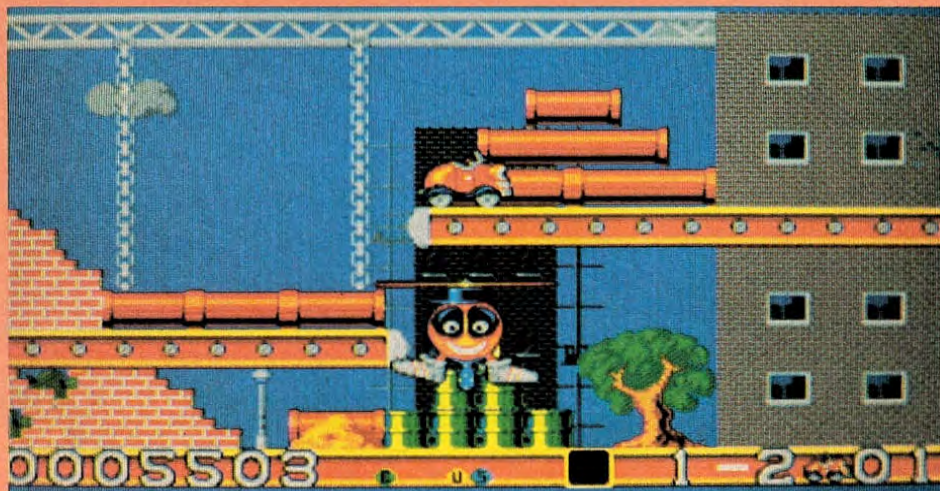
Acht Level, die nochmals in 48 Unterlevel unterteilt sind, muß Arnie durchqueren und dabei jeweils alle Plattformen befahren (je nach Level werden sie dadurch umgefärbt, begradigt etc.). Alle Abschnitte haben ihre eigene Thematik, so sieht man im ersten

eine Baustelle, der zweite ist im Gruseldesign gehalten, der siebte spielt im Wilden Westen usw. Dazwischen sind Bonuslevel und animierte Zwischensequenzen mit den befreiten Freunden eingestreut. Selbstverständlich treiben sich auf den Plattformen diverse Gegner herum, folglich gibt es auch Extrawaffen, wie Granaten, Freezer, Smartbombs usw. (normalerweise ist Arnie allerdings unbewaffnet). Außerdem müssen Früchte und Buchstaben aufgesammelt werden, die Bonuspunkte oder ein Extraleben bringen. Schafft man einen Level innerhalb des Zeitlimits, wird man mit dem Hubschrauber abgeholt, schafft man's nicht, kommt der „Turbo Demon“ und macht einem die Hölle heiß.

Bei der Grafik hat man so ziemlich alles herausgeholt, was bei einem solchen Plattformspiel überhaupt drin ist: Sie ist farbenfroh, exzellent animiert und scrollt perfekt in mehreren Ebenen. Auch soundmäßig kann man sich nicht beklagen; der Titel-Track ist zwar recht dezent, dafür sind die Effekte und die Musik während des Spiels umso besser gelungen. Die Steuerung funktioniert ebenfalls einwandfrei, durch die intelligente Joystickbelegung kommt man sehr schnell mit den (drei) verschiedenen Sprungarten zurecht. Einen klitzekleinen Makel hat der originelle Geschicklichkeitstest aber doch: Am Ende einer Plattform fällt Arnie nicht herunter, sondern dreht automatisch um, wenn man den Absprung nicht rechtzeitig schafft. In hektischen Situationen (Stau, Nebel, viele Gegner...) führt das leicht zu Panikreaktionen des Spielers. Aber ansonsten ist Car-Vup wirklich ausgezeichnet, vielleicht nicht ganz so schön wie „Rainbow Islands“ – aber fast! (mm)



Arnie im Gruselland



Der rettende Hubschrauber



## Car-Vup

Grafik:	76%
Sound:	78%
Handhabung:	75%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	82%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Core Design	
Bezug: Korona Soft	

**Spezialität:** Die Highscores wurden bei unserer Vorabversion noch nicht gesaved, kurze Ladezeiten.



SIE TRAFEN SICH IM LABOR...  
ES WAR LIEBE AUF DEN ERSTEN BLICK!

ABER IST CHIP MANN GENÜG, UM IN MELINDAS CLUB  
AUFGENOMMEN ZU WERDEN?



Chip hat sich Hals über Kopf verliebt, aber um das Herz der genialen Melinda zu gewinnen, steht er einer großen Herausforderung gegenüber.



# CHIPS CHALLENGE



144 wahnsinnige und armverrenkende Levels von Geschicklichkeit stehen zwischen ihm und seiner Mitgliedschaft des BIT BUSTER CLUBS.

Ist er mal dabei, dann kann er Melindas Herz gewinnen, und sie können zusammen die Technologie integrieren.

- 144 total verblüffende Levels.
- Zahlreiche Fallen und Scheusäler.
- Ein erregender Test der geistigen Gewandtheit.
- Eine absolute Probe des Geschickes.
- **MACHT 100% SÄCHTIG!**

Die Screenshots sind nur für den Spielablauf bezeichnend. Sie sind keine Wiedergabe der tatsächlichen Screen-Grafiken, die sich, je nach Computerspezifikation, in ihrer Qualität und Erscheinung erheblich unterscheiden können



© 1990 EPYX Inc. Alle Rechte vorbehalten. EPYX ist ein eingetragenes Warenzeichen, Nummer 1195270. U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.

**ERHÄLTlich FÜR:**  
CBM 64/128, Amstrad, Kasette & Disk,  
Spectrum Kasette, Atari ST, Amiga & PC.





Im Musikgewerbe sind Remixes ja schon längst an der Tagesordnung – aber wer hätte gedacht, daß man so etwas auch mit Ninjas machen kann?

## NINJA Remix



Nie kann man sich mal in Ruhe umsehen!



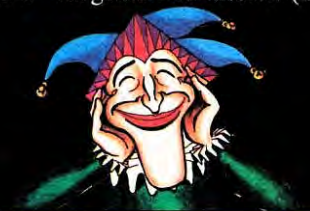
**Der Amiga Joker meint:**  
Ninja Remix ist Asien-Action wie  
in alten Zeiten!

1987 war das Geburtsjahr eines absoluten Megaklassikers auf dem C 64, damals brachte System 3 das erste „Last Ninja“ Spiel heraus. Es stellte hinsichtlich Grafik, Sound und Gamedesign alles bisher Dagewesene in den Schatten – doch Amiga-Ninjas warteten vergeblich. Stattdessen bekamen die Freunde der „Freundin“ eine total verunglückte Konvertierung des Nachfolgers „Last Ninja 2“ serviert! Um den dadurch stark lädierten Ruf der alten Schattenkämpfer wieder aufzupolieren, hat man sich bei System 3 nun doch noch entschlossen, eine Amigaversion des ersten Teils nachzuschieben. Damit dabei auch ja nichts schiefgeht, wurde für die Umsetzung Eclipse beauftragt, also dieselben Leute, die bereits „Wings of Death“ gemacht haben. Soweit so gut, wenden wir uns mal der Story zu:  
Der Shogun Kunitoki hat in einem

beispiellosen Vernichtungsfeldzug alle Ninjas niedermetzeln lassen, um an ihre sorgfältig gehüteten Schriftrollen zu gelangen. Einen hat er allerdings übersehen – den jungen Armakuni. Dieser zieht jetzt los, um den bösen Shogun zu vernichten, wohlwissend, daß das Weiterbestehen der Ninjakultur einzig und allein von ihm abhängt. Seine Rachetournee führt ihn durch die Wildnis, ein Gebirge, den Palastgarten und etliche Dungeons bis ins Innerste des Palastes, wo die endgültige Abrechnung wartet. Es wimmelt zwar an allen Ecken und Enden von Gegnern, Hindernissen und unangenehmen Überraschungen, aber schließlich sagt schon eine alte Überlieferung, daß Ninjas drei Leben haben – und wenn sie einen Apfel auf sammeln, gibt's noch eins dazu. Grafik und Sound sind, von Kleinigkeiten abgesehen, ganz ausgezeichnet gelungen: Die Musik ist eine fetzige Aufbereitung des Originalthemas, und die Optik wird von Szene zu Szene schöner – in dieser Hinsicht steht der

Remix der ursprünglichen Version nicht nach. Nur daß bei 512K vor jedem Screenwechsel kurz nachgeladen wird, stört etwas, wenn auch nicht allzusehr. Etwas mehr Mühe hätte man sich allerdings mit der Handhabung geben können: Die Steuerung ist nicht mehr ganz so exakt wie seinerzeit am 64er, vor allem das Aufnehmen von Gegenständen ist noch schwieriger geworden. Aber nach einer gewissen Zeit kommt man trotz der leichten Überbelegung des Sticks ganz gut zurecht. Überhaupt spielt sich die Sache sehr fair, man kann mit allen Gegnern ohne Energieverlust fertig werden, einzig das Gelände ist manchmal recht tückisch.

Auch sind einige Verbesserungen gegenüber dem Original festzustellen, beispielsweise lassen sich nun Spielstände abspeichern. Alte Ninja-Veteranen können also getrost die Wurfsterne aus der Mottenkiste holen – der Remix ist zwar nicht das Überspiel von einst, hat aber genügend Ninja-Power, um einen das schauerhafte „Last Ninja 2“ vergessen zu lassen! (mm)



### Ninja Remix

Grafik:	72%
Sound:	83%
Handhabung:	66%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	75%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 99,- DM
Hersteller:	System 3
Bezug:	International Software

**Spezialität:** Drei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Deutsche Anleitung mit wertvollen Tips zum Spiel.



# THE RETURN OF MEDUSA

Eine dunkle Macht beherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt.

The Return of Medusa . . .



... SIE KEHRT ZURÜCK ...

Vertrieb: **BOMICO**  
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach



**Bomico Serviceline**  
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.  
Ein Anruf genügt:  
Tel. (0 61 07) 6 20 67.  
Schriftliche Anfragen  
nur gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34 / 68 04 60, Fax 02 34 / 68 04 97





# Leserbriefe

Bei uns ist's Fasching, im Norden ist's Karneval, und ganz allgemein ist's höchste Zeit für eine neue Mailbox. Michael und sein Editorial haben nämlich durchaus recht: So flache Witzchen, wie man sie jetzt wieder in den Büttreden zu hören bekommt, können wir auch selber machen! Und wenn wir uns alle ein bißchen Mühe geben, kommen wir sogar ohne Kapelle und Tusch aus...

## Prosoccer 2190

Grafik: Punkt, Punkt, Komma, Strich  
Sound: Pfeif, Tank, Bum, Trap, Trap  
Handhabung: Stick ist zu schade  
Spielidee: 3000 vor Christus  
Dauerspaß: Diskette einlegen, Diskette herausnehmen und wegwerfen  
Preis/Leistung: ja/nein  
Der Joker meint: Ich häng mich auf...

...was Christian Peters aus Passau noch mit einer passenden Zeichnung unterstreicht (die wir Euch leider vorenthalten müssen - sorry).

*Kurz, knackig, treffend - „Prosoccer 2190“ ist ja nun wirklich ein sch...lechtes Spiel. Daher ist es auch mit Rekordgeschwindigkeit in der Leser-Flop-Parade gelandet, Du steht also mit Deiner Meinung ganz und gar nicht alleine da!*

## Computer-Lexikon

1 Bit: bekanntes Pils aus der Eifel  
1 Byte: 8 Bits  
1 Kilobyte: ca. 16,4 Hektoliter Bit  
Bildschirm: Regenschutz mit Springer-Reklame  
Bus: öffentliches Verkehrsmittel  
Commodore: Offizier der Luftwaffe  
Chip: frittierte Kartoffelscheibe, Zahlungsmittel im Casino  
CPM: christliche parlamentarische Minderheit  
CPU: christliche parteiische Union

Datei: Ei mit Legedatum  
EDV: Ende der Vernunft  
File: Gegenteil von wenig  
Hardware: Granit, Diamant, 8-Minuten-Ei  
Software: Gummibärchen, Softeis, 3-Minuten-Ei  
Monitor: politisches Fernsehmagazin  
Schnittstelle: Wurst- oder Käsetheke, Friseur  
Mikroprozessor: sehr kleiner Staatsanwalt  
ROM: europäische Hauptstadt  
Lichtstift: Elektrolehrling  
Interface: Fahndungsfoto von Interpol  
Festplatte: gibt's beim Partyservice  
Neben diesem kleinen Geschenk wollte ich noch einen Vorschlag machen: Wie wäre es wohl, wenn Ihr im Know How etwas kleiner schreibt. Ihr hättet viel mehr Platz, Fragen zu den einzelnen Games abzudrucken... meint unser treuer Leser Marcus Rudolph

*Langsam entwickelt sich der Joker zu einer ernsthaften Konkurrenz für den großen Brockhaus: Dein Computer-Lexikon, unser Computer-Lexikon und Dr. Freak mit seinem Szene-Lexikon - alles in einer Ausgabe! Bei soviel geballtem Wissen darf nicht verheimlicht werden, daß Dein Nachschlagewerk das mit Abstand originellste ist. Deshalb solltest Du auch mal nachschlagen, und zwar im Know How - denn Lösungen mit Überlänge drucken wir doch eigentlich immer in kleinerer Schrift ab. Oder ist Dein Vater vielleicht Augenarzt, weil Du von den Minibuchstaben gar nicht genug bekommen kannst?*

## Der Preis ist Scheiß!

Bis jetzt habt Ihr von mir ja eigentlich kaum was gehört - bis auf die Preisausschreiben ehrlich gesagt, gar nichts. Aber irgendwann muß auch ich meinen Senf dazugeben, und dieser Zeitpunkt ist jetzt.

Mit dem Joker bin ich rundum zufrieden, lediglich die Werbung nimmt zu - der einzige Störfall. Auch die Listen der einzelnen Händler von Computerspielen sind mehr geworden. Und damit sind wir beim eigentlichen Grund dieses Briefes. Ich habe im Joker einen Test zu „Dino Wars“ gelesen, danach wollte ich mir dieses Spiel bestellen. Dafür mußte ich genau 74,95 DM hinlegen, ich habe direkt beim Hersteller (Magic Bytes) bestellt. So weit, so gut! Letzten Freitag habe ich mir den neuen Joker gekauft. So weit, auch noch gut. Dann beginne ich zuhause gemütlich zu lesen, und da kommt auch schon der Hammer: Ich entdecke eine Anzeige der Firma Bachler. Und was steht dort? Dino Wars für 49,95 DM!!! Mit Versandkosten 54,95 DM!!!! Ahhhhhh!!

In diesem Augenblick wußte ich nicht, was ich zuerst machen sollte. Wie kann es sein, daß ein Game beim Hersteller 20 Steine mehr kostet als bei irgendeinem Versandhändler? Wie kann es sein???? Ehrlich gesagt, bin ich ziemlich wütend und verzweifelt zugleich. Bitte antwortet schnell und sagt mir auch, ob Ihr Blood Money in irgendeiner Eurer

Ausgaben getestet habt. Wenn ja, in welcher? will Jörg Feist aus Lage wissen

*Wir verstehen Deine Wut und teilen Deine Verzweiflung, nur helfen können wir Dir beim besten Willen nicht. Die Preisgestaltung der einzelnen Hersteller und Anbieter wird auch uns auf ewig ein Buch mit sieben Siegeln bleiben, so unterschiedlich sind die Angebote von Ort zu Ort und Firma zu Firma. Die im Heft abgedruckten Preise beziehen sich daher auch immer nur auf die angegebene Bezugsquelle - anders wäre das gar nicht machbar!*

*Und noch ein Tiefschlag: „Blood Money“ kam einige Zeit vor dem ersten Joker heraus; wir haben das Game also nie getestet. Damit Du jetzt nicht völlig in Verzweiflung versinkst, haben wir extra für Dich in dieser Ausgabe etwas weniger Werbeseiten untergebracht. Na, getröstet?*

## Trickreich

So, jetzt will ich auch mal was sagen - in Eurer neuesten Ausgabe (AJ 1/91) habt Ihr Dave aus Bremen erklärt, daß Dr. Freak (blöder Name) Nachahmern keine Chance gibt. Dies ist aber nicht richtig. In einer älteren Ausgabe gab es mal einen Bericht über „manipulierte“ Briefmarken. Diesen Trick habe ich ausprobiert und siehe - er klappte. Solange, bis ich einen besseren fand. Ich bin ein Swapper und finde das Argument, daß Software zu teuer ist und deshalb raubkopiert wird,



schon ziemlich abgelutscht, aber es stimmt nunmal. Früher habe ich Eure Zeitschrift sehr gerne gelesen, bis ich die Spiele schon alle hatte, bevor sie in Eurem Mag besprochen wurden. Außerdem finde ich es interessant, Tauschpartner in mehr als 15 verschiedenen Ländern in drei bis vier Kontinenten zu haben... findet Darius aus Wiesbaden

Lieber Darius, wir wollen es mal so formulieren: Da Du so gut im Aufspüren nachahmenswerter Betrügereien bist, solltest Du unbedingt den Fernseher einschalten, wenn wieder „Vorsicht Falle“ mit Ede Zimmermann läuft – vielleicht besuchen wir Dich später sogar mal im Knast... Und noch etwas: Wir sind hier alle der felsenfesten Überzeugung, daß Ferraris zu teuer sind. Wäre es jetzt Deiner Meinung nach angebracht, wenn wir uns welche klauen würden?

Internationale Tauschpartner hin, Raubkopien, die man noch vor Erscheinen des Originals besitzt, her – es hilft doch alles nix: Illegal ist nunmal illegal!

## Handelsbeziehungen

Zuerst ein dickes Lob, Ihr seid echt einste Sahne (nicht erste Sahne!!) Aber:

1. Das Facelifting der Bewertungsköpfe ist Euch leider nicht gelungen!
2. Bekommen neuerdings Games, die insgesamt mit 85% bewertet wurden, keinen Hit mehr (AJ 11/90, Seite 64, Vaxine)? Oder habt Ihr einfach vergessen, den Hit mit abzudrucken? Eine Schande für Euer Superheft!
3. Anwendungsprogramme fehlen in Eurer PD-Box völlig. 1,5 Seiten wäre das mindeste – nicht immer bloß Spiele...
4. Woher wißt Ihr eigentlich das, was im Szene-Bericht steht? Handelt Ihr mit Crackern, oder was? Ich würde mich nicht wundern, wenn es Euer Heft plötzlich nicht mehr gäbe, weil Euch

die Polizei bei einer Razzia beim Handeln mit einem Cracker erwischt hat. Das war's eigentlich auch schon, Greetings to all Amiga-Users in the world sendet Jan Pastors aus Hamburg

*Man dankt für's Lob, und schon geht's los:*

1. Geschmackssache
2. Also, wirklich: Für den vergessenen Hit zu „Vaxine“ haben wir uns doch bereits im Betriebsgeheimnis der Dezember-Ausgabe entschuldigt!
3. PD-Utilities? Aber bitte, aber gerne – ein Blick in die aktuelle PD-Box genügt!
4. Rührend, daß Du so um unser Wohlergehen besorgt bist! Es gibt aber gar keinen Anlaß: Wir „handeln“ (was immer Du damit meinen magst) natürlich nicht mit Crackern, aber reden tun wir schon mit ihnen. Und das ist ja schließlich nicht verboten...

## Is was, Doc?

Hallo, na, wie geht's? Ich hab da ein paar Fragen, die Du hoffentlich beantwortest:

1. Wie lange dauert es durchschnittlich, bis ein Programm gecrackt ist?
2. Wie genau funktioniert so ein Kopierschutz?
3. Steht es in Aussicht, daß das Raubkopieren in Zukunft legalisiert wird (wie bei den Schallplatten), und daß dann nur die Disketten etwas teurer werden?
4. Hast Du selbst schon mal gecrackt?
5. Ich kann gut verstehen, daß Ihr keine Kleinanzeigen, die auf Raubkopien schließen lassen, abdruckt. Aber wieso dürfen andere Zeitschriften sogar Anleitungen zum Umgehen des Kopierschutzes und Kommentare wie „Nichts gegen gute Beziehungen von privat“ abdrucken? erkundigt sich Kuddel bei Dr. Freak

*Natürlich sollst Du Deine Antworten bekommen, wenn sie auch kaum so ausführlich*

# FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör  
Willi Lennartz  
(02162) 12363 - Fax. (02162) 350167

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tank Killer	SIM	74.90	88.90	—
Apprentice	GES	54.90	—	—
Billy the Kid	ADV	69.90	79.90	69.90
Blue Max	ARC	—	89.90	—
Blitzkrieg Mai 1945	SIM	60.50	—	60.50
Buck Rogers	ROL	69.90	69.50	—
Crown	ADV	65.90	72.90	65.90
Cadaver	ACT	62.90	—	62.90
Codename Iceman	ADV	88.90	74.90	—
Colonels Bequest	ADV	89.90	99.90	—
Conquest of Camelot	ADV	90.90	99.90	—
Corporation	ADV	63.90	—	—
Corvette	—	73.90	—	—
Crickit Captain	SIM	60.90	—	60.90
Das Boot	SIM	—	89.90	—
Die Hard	ACT	64.90	65.90	64.90
Dino Wars	ACT	53.90	60.90	53.90
Dragon wars	ROL	68.90	70.90	—
Dragonflight	SIM	65.90	—	65.90
Elvira	ADV	79.90	99.00	79.90
Emlyn Hughes Int. Soccer	SIM	64.90	—	59.90
F 19 Stealth Fighter	SIM	68.90	85.90	68.90
Fatal Heritage	ADV	65.90	—	—
Final Battle	—	62.90	—	62.90
Fire & Forget 2	ACT	62.90	63.90	63.90
Flight of the Intruder	SIM	—	89.90	—
Fountain of Dreams	ACT	—	65.90	64.90
Football Manager World Cup Edition	SIM	49.90	54.90	55.90
From Coast to Coast	SIM	—	59.90	—
Galactic Empire	SIM	79.90	89.90	79.90
Genghis Khan	SIM	89.90	89.90	—
Hard Drivin 2	SIM	69.90	79.90	69.90
Harpoon	—	87.90	—	—
Immortal	ACT	64.90	—	64.90
Inter. Soccer Challenge	SIM	59.90	64.90	—
Invest	SIM	58.90	—	58.90
Ishido	GES	62.90	72.90	62.90
Kick off 2 World Cup Edition	SIM	58.90	69.90	59.90
Kings Bounty	ADV	—	70.90	—
Kings Quest 4	BOO	84.90	84.90	74.90
Kings Quest 5	ADV	84.90	84.90	—
Lemmings	SIM	65.90	73.90	65.90
Legend of Faerghail	ROL	65.90	72.90	65.90
Leisure suit Larry 3	ADV	85.90	99.90	85.90
Loom	ADV	70.90	70.90	70.90
Lost Patrol	STR	59.90	—	—
MIG 29 Fulcrum	SIM	89.90	89.90	89.90
Nam	STR	79.90	89.90	79.90
Operation Stealth	ADV	59.90	76.90	59.90
Pang	ACT	65.90	69.90	65.90
Panza Kick Boxing	SPO	72.90	—	71.90
Pool of Radiance	ROL	—	—	65.90
Populous	SIM	65.90	65.90	65.90
Port of call	SIM	—	79.90	—
Powermonger	SIM	64.90	69.90	64.90
Railroad Tycoon	SIM	79.90	85.90	—
Reederei	SIM	49.90	59.90	41.50
Rick Dangerous 2	ADV	59.90	—	58.90
Sim Earth	SIM	89.90	99.90	89.90
Silent Service 2	SIM	—	79.90	—
Space Quest 4	ADV	87.90	87.90	—
Star Control	SIM	—	72.90	—
Stormovik SU 25	SIM	—	71.90	—
Stratego	SIM	—	74.90	63.90
Team Yankee	SIM	75.90	79.90	75.90
The Second World	SIM	53.90	60.90	53.90
The Secret of Monkey Island	ADV	65.90	69.90	65.90
Their Finest Hour	SIM	69.90	69.90	70.90
Theme Park Mystery	SIM	—	66.90	65.90
Thunderstrike	ACT	65.90	75.90	65.90
Titano	—	50.90	49.90	—
Torvak the Warrior	—	66.90	—	66.90
Transworld	SIM	64.90	73.90	64.90
UMS 2	SIM	63.90	—	—
Ultima 5	ROL	70.90	70.90	70.90
Ultima 6	ROL	—	79.90	—
Wings	SIM	75.90	79.90	—
Wings of Death	ACT	67.90	—	67.90
Wonderland	ADV	—	79.90	—

Natürlich haben wir noch viel mehr zu bieten als in dieser Anzeige steht. Jeden Tag »Neuerscheinungen« zu absoluten Knüllerpreisen. Rufen Sie uns an!

### Hardware (kl. Auszug)

3.5 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 179,-  
4.25 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 247,-  
512 KB A500, abschaltbar, Megabit, Akku-Uhr 139,-  
Soundblaster (dt. Handbuch, neueste Version) 389,-  
Adlib Soundcard incl. Compose Kit 297,-, Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard 11,98

**Konsolen:** Game boy Komplettpaket m. Spiel 159,- Sega Megadrive off. deut. Vers. und Importgeräte akt. Tagespreise, PC-Engine, Game Gear, Super Famicom o.A. Alle Spiele für o.p. Konsolen vorrätig zu Superpreisen.

**Versand:** Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-

**Bestellung:** Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr, (02156) 3722, 10.00 - 13.00 Uhr - Fax. (02162) 350167

**Funsoft W. Lennartz, Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1 u. Hagewinkel 73, 4156 Willich 4**

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,60 in Briefmarken.



## Computersoftware

Steffen Müller  
8933 Lagerlechfeld

Richthofenstr. 159  
Tel: 082 32 / 64 09

TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI
Alcatraz dt.	64,50	48,90	James Pond Unterw. Agent dt.	63,90	63,90
Anarchy dt.	48,90	48,90	Khalan kpl. dt.	65,80	65,80
Baba Yaga dt.	47,90	47,90	King's Quest 4 dt.	88,50	88,50
Badlands dt.	58,90	58,90	Klax dt.	48,90	48,90
Battle Command dt.	62,50	62,50	Last Ninja 2 dt.	59,50	59,50
Battle Hawks 1942	58,90	58,90	Lettrix kpl. dt.	58,80	58,80
Battle Master dt.	58,90	58,90	Light Corridor dt.	64,90	64,90
Battlechess dt.	63,90	63,90	Loopz dt.	57,90	57,90
Billy the Kid dt.	59,90	59,90	Lords of Doom dt.	64,90	64,90
Blitzkrieg May 1940	63,90	63,90	Lost Patrol kpl. dt.	59,90	59,90
Bundesliga Manager dt.	53,90	53,90	M-1 Tank Platoon dt.	69,80	69,80
Cabal dt.	58,90	58,90	Maupiti Island dt.	64,90	64,90
Cadaver dt.	65,50	65,50	Midnight Resistance dt.	58,90	58,90
Castle Master dt.	59,90	59,90	Murder dt.	62,80	62,80
Conquest of Camelot dt.	89,80	89,80	Nam, Vietnam dt.	58,90	58,90
Corporation dt.	59,80	59,80	Narc dt.	54,80	54,80
Cougar Force dt.	64,90	64,90	Oil Imperium kpl. dt.	59,90	59,90
Crime Time dt.	59,90	59,90	Pirates dt.	59,90	59,90
Crown dt.	61,50	61,50	Plotting dt.	59,90	59,90
Damocles dt.	59,50	59,50	Populous dt.	64,90	64,90
Dick Tracy dt.	62,50	62,50	Powermonger dt.	59,80	59,80
Dinowars dt.	54,80	54,80	RA dt.	63,90	63,90
Domination dt.	56,50	56,50	Red Storm Rising dt.	59,80	59,80
Dragonflight dt.	71,50	71,50	Rick Dangerous 2dt.	59,80	59,80
Dungeon Master (1 MB) dt.	64,80	64,80	Rings of Medusa dt.	58,90	58,90
Escape frl. Pl. of L.R. Monster	62,90	62,90	Second World dt.	69,90	69,90
Exterminator dt.	62,90	62,90	Sim City dt.	69,90	69,90
F-16 Falcon dt.	71,50	71,50	Simulacra dt.	62,50	62,50
F-19 Stealth Fighter dt.	69,50	69,50	Spy Who Loved Me dt.	62,90	62,90
F-29 Retaliator dt.	58,50	58,50	Team Yankee kpl. dt.	69,80	69,80
Final Battle dt.	64,80	64,80	Their Finest Hour dt.	69,90	69,90
Final (5 Spiel) dt.	64,90	64,90	Time Soldier	62,90	62,90
Football Simulation dt.	58,50	58,50	Trans World dt.	64,90	64,90
Geisha dt.	64,90	64,90	UMS 2 dt.	72,50	72,50
Gunship dt.	64,90	64,90	Welltris dt.	59,90	59,90
Imperium dt.	65,90	65,90	Wheels of Fire (4 Spiele) dt.	69,50	69,50
Internat. Soccer Chall. dt.	59,90	59,90	Wings of Death dt.	64,80	64,80
Invest dt.	64,90	64,90	Wolfpack dt.	73,50	73,50

### AMIGASPIELE FÜR 19,90

5 TH Gear, Bad Company  
Asterix Oper. Hinkelstein  
Backlash, Beach Volley  
Buggy Boy, Cosmo Ranger  
Danger Freak, Detector  
Flight Parth 737  
Future Tank, Garrison  
Gauntlet 2, Hard Drivin  
Heller Skelter, Ice Hockey  
Hollywood Poker Pro  
HR-35 Fighter Mission  
Light Force (4 Spiele)  
My Funny Maze, Paladin  
Oliver und Compagnie  
Prem Collection 2 (4 Spiele)  
Prospector, Safari Guns  
Screaming Wings, Skorpion  
Warzone

### ATARI LYNX SPIELE

Blue Lightning dt.  
California Games dt.  
Chips Challenge dt.  
Elektrocop dt.  
Gates of Zendocon dt.  
Gauntlet 2 dt.  
Klax dt.  
Slime World dt.

### ATARI LYNX-PAKET:

+ Comlynx Kabel  
+ Netzgerät  
+ California Games  
NUR 345,00

### PREIS

64,90  
64,90  
64,90  
64,90  
64,90  
69,90  
64,90  
64,90

### GAME BOY SPIELE FÜR 44,90

Alleyway dt.  
Amazing Spiderman dt.  
Balloon Kid dt.  
Burai Fighter Deluxe dt.  
Golf dt.  
King of the Zoo dt.  
Kwirk  
Pinball-Rev. Gator dt.  
Quix dt.  
Solar Striker dt.  
Super Mario Land dt.  
Tennis dt.  
Wizards and Warriors dt.

### GAME BOY:

+ TETRIS NUR 149,00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 4,50 DM, Nachnahme + 7,00 DM, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 12,00 DM

Bestellen Sie bitte telefonisch Mo - Sa 10 - 19 Uhr persönlich, 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar

ACHTUNG: Pro Spiel erhalten Sie 1 Punkt, für 10 Punkte erhalten Sie einen 10er Pack Disketten

für 15 Punkte 20,00 DM, für 25 Punkte 1 Spiel nach Ihrer Wahl! GRATIS !!!

# COMPETITION

ACHTUNG, ACHTUNG !!! Bei uns gibts den  
COMPETITION PRO STAR (der blaue) für sage

## DM 29.95

und schreib  
außerdem nimmt jede Joystickbestellung an  
einer SUPER Verlosung teil. Verlost werden

1. Preis 3 Originale aus unserem Sortiment
2. Preis 2 Originale aus unserem Sortiment
3. Preis 1 Original aus unserem Sortiment
4. Preis 20 PD-Disketten nach Wahl
- 5-10 Preis je 10 PD-Disketten nach Wahl

Also sofort zum Kugelschreiber greifen und einen  
Joystick bestellen. Einsendeschluss: 30. März. 91

BLOCK OUT	79.-
BSS Jane Seynow	74.95
CADAVRE	79.95
CODENAME ICEMAN	99.95
CONTINENTAL CIRCUS	59.95
DEBUT	79.95
DRAKKEN	69.95
E-MOTION	74.95
F-19 STEALTH FIGHTER	89.95
FLIMBOS QUEST	74.95
FLOOD	79.95
HEAVY METAL	74.95
IMPERIUM	79.95
KICK OFF 2	59.95
KLAX	54.95
LOOM	89.95
LEMMINGS	69.95
MIDNIGHT RESISTANCE	74.95
ORIENTAL GAMES	69.95
OOOPS UP	64.95
ROCKSTAR AET MY HAMSTER	19.95
Shadow of the Beast 2	94.95
SIM CITY	79.95
SUPER WONDERBOY	59.95
TWIN WORLD	79.95
X-OUT	64.95
Z-OUT	69.95

JinTECH Mouse	79.-
JinTECH ext.3.5"	175.-
JinTECH 512k/A500 98.-	
GAME BOY	154.95
Game Boy Spiel ab 29.95	

Bei uns machen Sie  
immer ein Gewinn. Denn  
wir verkaufen Soft- &  
Hardware zu  
Traumpreisen. Genauso  
Public Domain ist bei uns  
immer Aktuell und  
Preiswert. Stellen Sie  
uns... Info's gegen  
frankierten Rückumschlag  
anfordern...

**Delta PD**  
Schwalbacherstr. 61  
6200 Wiesbaden  
Tel. 0611 379189  
FAX 0611 39818

ausfallen werden, wie Du Dir  
das vielleicht erhoffst:

1. Ein Durchschnittswert ist  
kaum zu ermitteln, da sich  
manche Schutzvorrichtungen  
mit speziellen Programmen  
entfernen lassen, was dann  
natürlich ziemlich flott von  
statten geht; für andere muß  
der Cracker schon selbst  
Hand anlegen, was (je nach  
Komplexität des Schutzes)  
schon dauern kann.

2. Es gibt die verschiedensten  
Mittel und Wege, wie man ein  
Programm vor ungewünschter  
Vervielfältigung schützen  
kann, weshalb es auch auf  
diese Frage keine klare Antwort  
gibt.

3. Also „Raubkopieren“ kann  
nie legal sein, sonst wäre es ja  
kein Raubkopieren mehr,  
sondern nur noch Kopieren.  
Aber das ist Haarspalterei,  
was Du meinst, ist eine Erhebung  
von einer Art „GEMA  
Gebühren“ auf Leerdisketten,  
wie das bei Musikkassetten  
üblich ist. Tja, damit  
sieht's zur Zeit noch schlecht  
aus, weil es für die Software-  
branche bisher halt noch keine  
Organisation wie die GEMA  
gibt.

4. Endlich eine klare Antwort:  
NEIN

5. Wer sagt Dir denn, daß  
unsere geschätzten Kollegen  
das dürfen? Wenn alle Leute  
nur das machen würden, was  
sie dürfen, wäre ja die ganze  
Crackerei kein Thema  
mehr...

## Peinlich!

Als ich Amiga Joker 12/90  
gekauft hatte, bekam ich  
schon auf Seite 10 einen  
Lachanfall. Dieses Spiel,  
was Ihr als Z-Out bezeichnet,  
ist mir schon seit längerem  
bekannt. Also schaute  
ich in meine Diskettenbox.  
Ich stellte fest, daß Euer  
„Z-Out“ in Wahrheit „X-Out“  
heißt. So ein Druckfehler ist  
ja sehr peinlich. Wozu  
druckt Ihr überhaupt das  
Know How? Jedes Spiel hat  
doch sowieso einen Trainer...  
glaubt Marcus Niederstein

Entweder Du willst uns ver-  
äppeln, oder Du hast verges-

sen, den Test zu lesen, ehe Du  
Deinen Brief geschrieben  
hast. Deshalb, speziell für  
Dich, nochmal in aller Deut-  
lichkeit: „Z-Out“ ist der  
NACHFOLGER von „X-  
Out! Und was Deinen ver-  
frühten Aprilscherz bezüglich  
der Trainer betrifft, wollen  
wir uns den Kommentar lieber  
verkneifen – sonst würde  
diese Antwort wohl wirklich  
sehr peinlich...

## Zurück in die Zukunft

Ihr seid die Besten gewesen –  
das muß ich nun doch noch  
loswerden, nachdem ich  
mich eine halbe Ewigkeit  
nicht dazu aufrappeln konnte,  
Ihr zu schreiben. Ihr  
hattet das aufsehenerregend  
schönste Layout (abgesehen  
von schnell behobenen  
Anfangsschwierigkeiten),  
hochaktuelle, vergleichsweise  
objektive Tests (bei denen man  
überhaupt nie das Gefühl hatte,  
daß sie „gesponsort“ wären), ein  
gutes Bewertungssystem und  
überhaupt. Das ganze  
Drumherum stimmte einfach  
(Comic, Poster, Preisausschreiben,  
etc.). Ich erinnere mich noch gut  
an die Amiga 90 – Ihr hattet  
dort auch einen Stand, wo  
ich Euch besucht habe (Ihr  
könnt Euch doch sicher noch  
an mich erinnern?). Zu der  
Zeit kam gerade das erste  
Heft (Simulationen) Eurer  
Sonderheftreihe heraus,  
das mich real begeisterte.  
Die folgenden waren aber  
zum Teil noch besser, besonders  
das Heft über Rollenspiele.  
Das war das Heft, bei dem  
Ihr die geniale Idee hattet,  
die Spielelösungen in jeweils  
mehreren in sich abgeschlossenen  
Blöcken im Heft zu verteilen –  
dadurch kam man nicht so leicht  
in Versuchung, eine Lösung  
komplett zu lesen, bevor man  
das Spiel überhaupt erworben  
hatte. Damals habt Ihr aber auch  
etwas getan, das mich noch  
heute erschüttert: Ihr hattet  
auf der Girl-Seite jedesmal  
nur noch dasselbe Bild von  
Brigitta abgedruckt. Ab En-



de 91 blieb dann auch der Text gleich, ich habe bis heute nicht begriffen, was das wohl bedeuten sollte... Falls Ihr diesen Brief etwas seltsam finden solltet - ich kann nichts dafür. Ich habe ihn schließlich bloß aus einem meiner alten Amiga Joker abgetippt (eins der 92er-Hefte, glaube ich). So grüßt uns Peter Prade aus der Zukunft

*Du warst unser Lieblingsleser! Deine Briefe waren stets eine willkommene Abwechslung in unserem eintönigen Redaktionsalltag. Bis, ja bis sie dann immer verworrener und unverständlicher wurden - so um den 34. September 1996 muß es gewesen sein, da stand der letzte allgemeinverständliche Satz in einem Brief von Dir. Wir hoffen; Du konntest uns zwischenzeitlich verzeihen, daß wir nach dem Schreiben mit den vielen hübschen Kommas in verschiedenen Größen und Farben Deine Einweisung in eine geschlossene Anstalt beantragen mußten. Mit Freude stellen wir fest, daß Du Dich ja nun wieder auf dem Wege der Besserung befindest - Du siehst also, es war zu Deinem eigenen Besten! Schönen Gruß auch an Deinen Stationsarzt, er kann die Elektroschocks nun ruhig wieder einstellen...*

## Fragen über Fragen

Zuallererst ein großes Lob, damit wir schnell zu meinen Fragen und Nörgeleien kommen können:

1. Bitte bringt doch in der nächsten Ausgabe wieder ein Spieleposter, das beidseitig farbig und voll bedruckt ist. Wer hängt sich schon sowas auf wie dieses weiße Atomino-Poster?
2. Weniger Werbung!!!
3. Wieso testen bei Euch fast nur Max Magenauer und Carsten Borgmeier die Games?
4. Der Psycho-Test war wirklich gelungen!
5. Findet Ihr nicht auch, daß die Disk-Sticker unver-schämt teuer sind?
6. Wo bleibt Brork? Ohne

ihn ist der Joker nur halb so viel wert!

7. Das Simulations-Sonderheft ist wirklich prima! Ihr solltet so schnell wie möglich ein zweites Heft herausbringen. Wie wärs mit einem Adventure-/Rollenspiel-Sonderheft?

8. Wieso hat Paradroid 90 bei Euch so schlecht abgeschnitten? 62% ist doch wirklich zuwenig für so ein Superspiel! Ich finde dieses Game absolut super!

9. Lohnt sich ein drittes Laufwerk extern für meinen A2000?

fragt und fragt Daniel, leider ohne Adresse, weshalb wir Dir auch Deine Bestellung nicht zuschicken können.

*Mein Güte, was für ein Katalog von Fragen! Packen wir's an:*

1. Wir fanden das Atomino-Poster gar nicht so übel - war mal was anderes. Und weil nicht jedem alles gefällt, haben unsere Poster auch immer zwei Seiten... auf einer davon ist diesmal das neue Atomino-Poster! Besser?
2. Noch weniger???
3. Max und Carsten sind nunmal emsige Burschen, aber daß NUR die beiden testen würden, ist ja wohl eine maßlose Übertreibung!
4. Ganz Deiner Meinung.
5. Nö. Aber wir finden, daß die Herstellung dieser wunderschönen, farbigen Kleinode unverschämt teuer war!
6. Diesmal ist Brork wieder mit von der Partie, nun ist der Joker wieder das Doppelte wert. Bitte vergiß nicht, uns die zusätzlichen DM 6.50 zu überweisen...!
7. Wir arbeiten bereits an einem weiteren Sonderheft, der Erscheinungstermin steht aber leider noch nicht fest.
8. Was soll man sagen: Geschmäcker und Ohrfeigen...
9. Wenn Du hauptsächlich spielst, sollten zwei Laufwerke eigentlich genügen.
10. Ach, schon Schluß?

**Hallo Brigitta!**

1. Habe Deinen Brief erhalten. Danke!
2. Was hat mein letzter Brief

\* Games \* Games \* Games \* Games \* Games \* Games \*  
Endlich ist es soweit \* **NEUERÖFFNUNG** \* am 1. März 1991 \*  
The Best of Shopping \* Zum Greifen nahe im **WILDEN SÜDEN**

**FUNNY SOFTWARE**  
**Heck & Partner** TEL: 0711 / 8 56 85 34  
**Grazerstraße 34 7000 Stuttgart - Feuerbach**

## 24 Std. Bestellservice

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	PROGRAMM	AMIGA	ATARI
688 Attack Sub	64,95	—	Omnicon Conspiracy	64,95	58,95
Action Fighter	64,95	64,95	Operation Spruance	74,95	—
Airborne Ranger	62,95	64,95	Operation Stealth	62,95	62,95
Alcatraz	64,95	64,95	Oriental Games	59,95	—
Alpha Waves	59,95	59,95	Parang	64,95	64,95
Altered Destiny	72,95	—	Paradroid	64,95	64,95
Apprentice	56,95	56,95	Pirates	63,95	68,95
Awesome mit T-Shirt	79,95	—	Platinum	59,95	57,95
B.A.T.	89,95	79,95	Plotting	62,95	62,95
Back to the Future II	64,95	64,95	Police Quest II *	87,95	69,95
Bad Lands	54,95	54,95	Pool of Radiance *	68,95	68,95
Bar Games	a.A.	a.A.	Populous	68,95	68,95
Battle Master	74,95	69,95	Power Boat	64,95	64,95
Betrayal	72,95	72,95	Power Monger	74,95	74,95
Big Business	72,95	72,95	Prince of Persia	69,95	69,95
Big Bang	39,95	39,95	Projectyle	68,95	69,95
Billy the Kid	59,95	59,95	Puffys Saga	69,95	59,95
Blood Money	59,95	59,95	Puzznik	64,95	64,95
Boersenfieber	64,95	69,95	RA	54,95	54,95
Buck Rogers dtsh	94,95	—	Red Storm Rising	63,95	59,95
Budokan	69,95	—	Resolution 101	64,95	64,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	Rick Dangerous II	59,95	59,95
Cabal	59,95	46,95	Riders of Rohan	62,95	58,95
Cadaver	69,95	69,95	Rings of Medusa	61,95	61,95
Captive	62,95	62,95	Robocop II	59,95	59,95
Carmen Sandiego	74,95	—	RVF Honda	59,95	59,95
Castle Master	59,95	59,95	S.I.U.N. Runner	59,95	59,95
Chambers of Shaolin	69,95	54,95	S.C.I.	59,95	59,95
Chase HQ II	59,95	59,95	Saint Dragon	62,95	62,95
Codename Iceman *	89,95	89,95	Sarakon	62,95	62,95
Colonels Bequest *	89,95	89,95	Satan	54,95	54,95
Combo Racer	59,95	64,95	Second World	54,95	49,95
Conquest of Camelot *	89,95	89,95	Shadow of the Beast II	82,95	89,95
Crime Time	55,95	55,95	Sherman M 4	69,95	69,95
Crown	57,95	57,95	Sim Earth	a.A.	a.A.
Damocles	64,95	64,95	Simulcr	59,95	57,95
Das Stundenglas	72,95	72,95	Space Quest III *	84,95	79,95
Daily Double Horse Race	54,95	54,95	Starflight I	69,95	69,95
Day of the Pharaoh	69,95	69,95	Storm Across Europe	74,95	—
Days of Thunder	69,95	69,95	Subtuteo	69,95	69,95
Der Spion der mich liebte	49,95	—	Supremacy	75,95	75,95
Dick Tracy	62,95	58,95	T.N.T.	68,95	68,95
Dino Wars	54,95	49,95	Team Yankee	72,95	72,95
Dragonflight	73,95	73,95	Teenage M.H. Turtles	74,95	—
Dragons of Flame	69,95	69,95	The Killing Game Show	59,95	59,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	Their finest Hour	74,95	74,95
East vs West Berlin 48	69,95	69,95	Tom & the Ghost	69,95	69,95
Eco Phantoms	69,95	69,95	Total Recall	62,95	62,95
Elvira Mistress o.t.Dark	72,95	67,95	Tournament Golf	64,95	54,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	Transworld	62,95	62,95
Epic	62,95	62,95	Tusker	64,95	59,95
Extase	54,95	—	Turrican	54,95	54,95
Exterminator	59,95	59,95	TV Sports Basketball	74,95	—
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	TV Sports Football	74,95	69,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	Ultima V	74,95	79,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	UMS II	72,95	68,95
Fatal Heritage	69,95	—	Unreal	74,95	—
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95	Vaxine	59,95	59,95
Final Battle	64,95	64,95	Venus the Flytrap	51,95	51,95
Finals	59,95	59,95	Viking Child II	69,95	69,95
Flimbos Quest	64,95	64,95	Voodoo Nightmare	64,95	64,95
Flip it and Magnose	49,95	47,95	Weirtris	64,95	—
Flood	69,95	69,95	Wild West World	84,95	—
Geisha	64,95	64,95	Wings of Death	68,95	68,95
Gold of the Americas	69,95	69,95	Wolfpack	72,95	69,95
Gold of the Aztecs	64,95	54,95	World Boxing Manager	59,95	54,95
Great Courts II	68,95	68,95	Wonderland	75,95	75,95
Gunboat	64,95	—	Zak McKracken	69,95	69,95
Gunship	59,95	59,95			
Heroes Quest *	87,95	87,95			
Hillstar	64,95	64,95			
Hot Rod	64,95	64,95			
Immortal	69,95	69,95			
Imperium	67,95	67,95			
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95			
Indianapolis 500	69,95	—			
Invest	59,95	59,95			
Iron Lord	69,95	69,95			
Ishido	64,95	—			
It came from the Desert *	72,95	—			
Jack Nicklaus Golf	49,95	49,95			
Khalana	69,95	69,95			
Kick off II	58,95	58,95			
Kings Bounty	72,95	—			
Kings Quest IV *	88,95	74,95			
Knight of Legend	74,95	—			
Krymini	49,95	—			
Labyrinth	49,95	44,95			
Legend of Faerghail	69,95	69,95			
Leisure Suit Larry III *	84,95	84,95			
Lettrix	59,95	59,95			
Life & Death	69,95	69,95			
Light Corridor	58,95	58,95			
Loom	75,95	75,95			
Loopz	49,95	49,95			
Lords of Doom	64,95	64,95			
Lost Patrol	58,95	58,95			
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95			
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95			
Manchester United	58,95	58,95			
Master Blazer	69,95	69,95			
Maupiti Island	64,95	64,95			
Metal Masters	58,95	58,95			
Midnight Resistance	59,95	59,95			
Might & Magic II	72,95	—			
Monkey Island	89,95	89,95			
Monty Python	59,95	59,95			
Murder	64,95	64,95			
M.U.D.S.	69,95	69,95			
Mystical	62,95	62,95			
Narc	56,95	56,95			
Neuromancer	69,95	—			
Nightbreed 1	62,95	62,95			
Nitro	59,95	54,95			
Oil Imperium	59,95	59,95			

Spätestens jetzt kriegen wir Euch ...

**Joysticks:**  
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95  
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95  
Competition Pro, Standard transp.-blau DM 39,95  
Infrarot-Fernbedienung I Joystick DM 64,95

**Speichererweiterung**  
intern f. A 500 m. Uhr + Accu DM 79,--  
Speichererweiterung auf 1.0 MB DM 268,--  
Speichererweiterung auf 1.5 MB DM 338,--  
Speichererweiterung auf 1.8 MB DM 398,--  
Speichererweiterung auf 2.0 MB DM 448,--  
Floppy Drives 3.5" Bus bis d3: slimline DM 159,--  
Floppy Drives 5.25" 40/80 Tracks DM 199,--

**Festplatten kompl. Systeme f. A 500 anschlussfertig im form-schönen Gehäuse - A.L.F. - Autobot**  
33 MB, RLL, 40 ms DM 1.198,--  
42 MB, MFM, 25 ms DM 1.548,--  
65 MB, RLL, 28 ms DM 1.748,--  
84 MB, MFM, 28 ms DM 2.698,--

**Festplatten Laufwerke / St 412-MFM/RLL**  
33 MB, RLL, 3.5" 40 ms DM 598,--  
65 MB, RLL, 5.25" 28 ms DM 898,--

**Festplatten Laufwerke SCSI:**  
42 MB, SCSI 3.5" 19 ms DM 948,--  
45 MB, SCSI 3.5" 25 ms DM 998,--  
84 MB, SCSI 3.5" 19 ms DM 1.548,--  
90 MB, SCSI 3.5" 25 ms DM 1.498,--  
Drucker: Fujitsu DL-1100 24 Nadel DM 898,--  
F-Color DL-1100 24 Nadel DM 998,--

\* 1 MB erforderlich  
Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an:  
Tel: 0711 / 8 56 85 34  
Wir können fast alles besorgen!!!

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonuspunkt - Für 15 Bonuspunkte erhalten Sie eine Diskettenbox für 80 Disketten

**GRATIS!!!**  
Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS. Frachtkosten DM 8,-  
IBM/PC/C64 anfragen



# Zillesoft

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Alcatraz	68,90	Great Courts 2	68,90	Plotting	68,90
Alpha Waves	53,90	Hard Drivn II	68,90	Pool of Radiance	68,90
Apprentice	58,90	Impact	35,90	Ports of Call	68,90
B.A.T.	94,90	Imperium	68,90	Puzznik	68,90
Baba Yaga	59,90	Int. Soccer Challenge	68,90	RA	58,90
Backlash	35,90	Invest	64,95	Red Storm Rising	68,90
Betrayal	78,90	Ishido	68,90	Rick Dangerous 2	68,90
Big Bang	43,90	James Pond Underw. Agent	68,90	Riders of Rohan	68,90
Big Business	58,90	Kick Off II Expanded	68,90	Robo Cop II	68,90
Billy the Kid	68,90	Klax	48,90	Saint Dragon	68,90
Cabal	68,90	Legend of the Lost	68,90	Sarakon	63,90
Cadaver	68,90	Lettrix	68,90	Second World	58,90
Captive	68,90	Loopz	58,90	Secret of Silver Blades	68,90
Castle Master	63,90	Lords of Doom	68,90	Sim City	78,90
Crime Time	68,90	Lost Patrol	63,90	Sim City Terr. Editor	43,90
Crown	68,90	Lotus Esprit Turbo Chall.	68,90	Simulera	68,90
Dick Tracy	68,90	Maupiti Island	68,90	Stand and Deliver T.B.C.	68,90
Dinowars	58,90	Metal Masters	68,90	Team Yankee	78,90
Elvira	74,90	Might and Magic II	73,90	Time Race	68,90
Epic	73,90	Movie Compilation	78,90	Total Recall	68,90
Epidemic	58,90	Murder in Space	68,90	Track Suit Manager 2	68,90
Epyx Sporting Gold	68,90	Mystical	68,90	Transworld	68,90
European Superleague	68,90	Narc	68,90	Turrican	63,90
Extase	58,90	Neuromancer	63,90	Ultima V	73,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	68,90	Nightbreed I	68,90	Vaxine	68,90
F-19 Stealth Fighter	78,90	Nitro	68,90	Voodoo Nightmare	68,90
F-29 Retaliator	68,90	Operation Stealth	68,90	Wild West World	98,90
Flood	68,90	Pang	68,90	Wings	78,90
Football Simulator	53,90	Paradroid '90	68,90	Wings of Death	68,90
Gheisa	68,90	Pipemania 3,5"	63,90	Wonderland (1 MB od. 512K)	76,90
Globulus	58,90	Pirates	63,90	World Champ. Boxing	58,90

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestell-Datum. Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste Ami 1 an! Versand per NN + 8,- oder Vorkasse + 5,- auf unser Konto PGAmT Essen, 402835-433. Ab DM 150,- Bestellwert versandkostenfrei. Kein Ladenverkauf, nur Versand! 24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter) 0 28 43 / 8 01 87 - FAX 0 28 41 / 2 27 78

**Norbert Zielinski**

Alpener Str. 67a, 4134 Rheinberg 1

## bits + bytes

### SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard  
40 MB SCSI II

**1198,- DM**

**Deluxe Sound  
228,- DM**

**2. Laufwerk 3.5"  
durchgef. Bus  
198,- DM**

**Reismaus 89,- DM  
Hi-Res Maus  
280 dpi 99,- DM**

**Speichererweiterung  
A500 auf 1 MB  
abschaltbar incl. Uhr  
ab 129,- DM**

**Midi Interface  
99,- DM**

BAT	89,90 DM
Buck Rogers	89,90 DM
Chaos strikes back	72,90 DM
Curse of the Azure Bonds	89,90 DM
Elvira	89,90 DM
M1 Tank Platoon	89,90 DM
Narc	72,90 DM
On the Road	79,90 DM
Powermonger	89,90 DM
Total Recall	79,90 DM
Transworld	79,90 DM
Ultima V	89,90 DM
Wolfpack	89,90 DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in...

5900 Siegen, Am Bahnhof 35

24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

mit Euren grausigen (?) Novemberfotos zu tun?

3. Auf Deine Frage, wer sei schon perfekt, gibt es nur eine Antwort: ICH!

4. Was ich von Euch denke, verrate ich lieber nicht!

5. Der Cheat zu X-Out ist Müll!

6. Benutzt lieber Altpapier für Eure Briefe. Kommt billiger und ist umwelt-/inhaltsadäquat.

7. Wo ist der Joker-Index geblieben? Kam er auf den Red.-Index?

8. Das Gameplay von Unreal ist unreal! Handhabung 20% - mehr ist nicht!

9. Zum Leserbrief „Verwirrung“: Wenn das so ist, soll man dann keine Fachzeitschrift mehr lesen und nur noch alle Games anspielen, oder wie oder was?

10. Zum Leserbrief „Zu teuer“: Man könnte Eure Antwort gerade so verstehen, als würde im AJ viel, viel weniger drinstehen (nix?).

11. Was soll dieser Psycho-Test im AJ 12/90? Ich bezahle für Spieletests und nicht für Blabla. Wie wärs mit einem Sonderheft ohne einen einzigen Test, nur mit Witzen und Wasweißichrubriken für 8 Mark?

12. Eure Werbeanzeige für Abonnenten (innen) ist primitiv und sexistisch, frauenfeindlich... Wollt Ihr so eine Feminisierung der männlichen Computerlobby erreichen??? (siehe AJ 12/90, S.44).

13. Würde mich freuen, wieder von Dir zu hören, Du bist mein Typ! schreibt Thomas Mrozik aus Egelsbach

1. Bitte!

2. Keine Ahnung.

3. Tatsächlich? Na, wenn Du es sagst...

4. Danke!

5. Nö, ist er nicht.

6. Nichts gegen Umweltschutz, aber Altpapier? Wie sollten wir dann noch Deine Briefe von unseren Antworten auseinanderhalten?

7. Der Joker-Index ist exakt da geblieben, wo wir ihn hingesetzt haben - auf Seite 74.

8. Könnte es sein, daß Du vielleicht nicht der Geschickteste bist?

9. Probier es doch mal mit Fachzeitschriften UND Anspielen!

10. Ach, weißt Du: Falsch verstehen kann man eigentlich alles, wenn man sich nur genug Mühe gibt.

11. Wir haben eine Umfrage gemacht und dabei festgestellt, daß es neben Dir noch zwei, drei andere Leser gibt. Und die fanden das „Blabla“ ganz lustig. Sieht so aus, als wärs Du überstimmt, aber vielleicht findest Du ja einen Verlag, der ein Heft nur und einzig nach Deinen Wünschen gestaltet...?

12. Oh Gott, was sind wir nicht für schreckliche Machos! Dabei ist es unser höchstes Anliegen, eine „Feminisierung der männlichen Computerlobby“ zu erreichen. Und Du meinst, so würden wir es gar nicht schaffen???

13. Brigitta läßt sich entschuldigen, aber sie ist einfach zu sehr mit der „Feminisierung der männlichen Computerlobby“ beschäftigt...

## Was, wo, wann?

Seit ich Eure Zeitschrift zum ersten Mal in den Fingern hielt, habe ich keine Ausgabe mehr ausgelassen. Auch ich habe da ein paar Fragen:

1. Was ist nun mit den Spielen aus den Previews in den Ausgaben 10/90 (Trans Atlantic), 9/90 (Tarot) und 7/90 (Gore, Cutiepo, The Walker) geworden?

2. Ich habe neulich auf dem Schneider CPC ein Game gesehen, das mir sehr gut gefallen hat: „Hexenkessel I“. Gibt es dieses Spiel auch auf meiner Freundin? Wenn ja, wo kann ich es bekommen?

3. Wann testet Ihr eigentlich das Super-Fight-Game „Kick Boxing“, das schon ca. einen Monat auf dem Markt ist?

Im übrigen lese auch ich das Editorial und sende schöne Hochzeitsgrüße an Brork und Elvira!

schreibt uns Benjamin Wiedemann aus Berlin

Aus der Hochzeit ist leider nix geworden, weil sich Elvira zwischenzeitlich unsterblich



in das Phantom der Oper verliebt hat, und Brork mit seiner etwas kehligen Stimme da einfach nicht mithalten konnte. Seither übt er eine Arie nach der anderen, was die Bevölkerungsdichte von Haar binnen weniger Tage deutlich heruntergeschraubt hat – leere Häuser, verlassene Straßen...

Die in den Previews angekündigten Games sind immer noch in der Mache (da kannst Du mal sehen, wie aktuell wir sind!), und einen Hexenkessel gibt es nicht, dafür aber eine „Hexenküche“ – nur leider nicht für den Amiga. Immerhin, „Panza Kick Boxing“ (das hast Du doch gemeint, oder?) haben wir bereits in der Januar-Ausgabe getestet.

## Joker-Imbiß

Am 10.11.90 habe ich mein letztes Taschengeld zusammengekratzt und bin mit einem Freund zur Amiga 90 nach Köln gefahren. Ich war freudig überrascht, was so alles vertreten war, doch als ich einen Stand namens Joker sah, wußte ich überhaupt nicht, was das darstellen sollte. Zunächst dachte ich, es wäre eine Imbißgelegenheit oder so was, da ich vorher noch nie etwas vom Joker gehört hatte. Ich lese jetzt Eure beiden Konkurrenzblätter schon seit ca. 3 Jahren, Euer Blatt ist mir aber noch nie unter die Finger gekommen. Man kann es ja nicht mal am Kiosk kaufen!

Als ich gesehen habe, wie lange es den Joker schon gibt, bin ich fast aus den Latschen gekippt. Ich habe also schnell mal ein paar Ausgaben überflogen und mich sehr gewundert, wie gut Eure Zeitschrift ist. Hinzukam auch noch die freundliche Beratung und die... ähem... egal, von Brigitta, und schon waren die 30 Märker für ein Test-Abo ausgegeben. Besonders gut gefällt mir Euer Schreibstil und halt, daß der Joker nur für den Amiga ist. Aber es ist ja wohl eine Katastrophe, daß man so schlecht an dieses Blatt rankommen

kann! Ich habe mich bei einigen Freunden umgehört, und auch sie kannten es nicht. Ihr solltet Euch vielleicht mal ein paar Gedanken zum Thema „Vermarktung“ machen... rät uns Thomas W. aus Vreden

Du lieber Himmel, was habst Du in Vreden bloß für Kioske? Und was hast Du nur für Freunde??? Nein, im Ernst: Unser „Imbißblättchen“ gibt es normalerweise an fast jedem Kiosk, der ein ordentliches Sortiment von Computer-Magazinen führt. Damit Du (und Deine Freunde!) nicht weiterhin ohne Joker durch's Leben taumeln mußt, haben wir drei gute Ratschläge: Entweder Du sagst dem Kioskbesitzer Deines Vertrauens ganz einfach, daß Du den Joker zu kaufen wünschst (er besorgt ihn dann), oder Du begibst Dich zum nächsten Bahnhofskiosk (da bekommst Du das Heft auf jeden Fall), oder Du bleibst bei einem Abo (da bekommst Du das Heft auch auf jeden Fall und sogar noch eher und preisgünstiger als an jedem Kiosk!).

Apropos Abo: Um Mißverständnissen vorzubeugen, sei gesagt, daß es das oben erwähnte Test-Abo (für ein halbes Jahr) als Sonderaktion ausschließlich auf der Amiga 90 gab!

## Handballer an die Macht!

Gibt es zufällig ein Handballspiel für den Amiga? Und wenn ja, wo kann ich es bekommen? Gibt es sowas nicht, dann sacht ma einem Bescheid, daß er sowas programmieren soll! Mein Vorschlag für das nächste Sonderheft wäre übrigens mal ein Heft nur mit Sportspielen (Kick Off, Great Courts, etc.). Da ich ein absoluter Sportspiele-Fan bin, würde ich mich darüber wahnsinnig freuen. teilt uns Christian Feigs aus Hameln mit.

Tja, Handballspiel gibst's tatsächlich noch keines – man

## INTERNATIONAL

Inh. Elke Heidmüller



## SOFTWARE KÖLN

### AMIGA

A 10 Tank Killer	79,90
Apprentice dt.	51,90
Back to the Future II.	57,90
Badlands dt.	52,90
Battle Command dt.	54,90
Captive dt.	62,90
Chaos Strike Back *	57,90
Challengers dt.	67,90
Chuck Jaegers 2.0 dt.	62,90
Codename Iceman	83,90
Conquest of Camelot	83,90
Corporation dt.	62,90
Curse of Ra dt.	52,90
Curse of the Azure Bond	69,90
Dragon Flight dt.	69,90
Dragon Wars dt.	62,90
Dungeonmaster dt.	63,00
Elite dt.	63,00
F-16 Falcon dt.	70,00
F-16 Mission 2 dt.	52,90
F-19 Stealth Fighter dt.	67,90
Flimbo Quest dt.	62,00
Flood dt.	62,90
Future Basketball dt.	62,90
Great Courts 2 dt.	62,90
Gremlins 2 dt.	47,90
Heros Quest	83,90
Immortal dt.	63,90
Imperium dt.	62,90
Indianapolis 500 dt.	62,90
Inter. Soccer Challenge dt.	62,90
Ishido dt.	64,90
Kalhaar dt.	63,90
Kings Quest 4	83,90
Kings Quest 3er Pack	79,90
Loom dt.	67,90
Loopz dt.	65,90
Midnight Resistance dt.	52,90
M 1 Tank Platoon dt.	69,90
Midwinter dt.	62,90
Murder dt.	54,90
Narc dt.	57,90
On the Road dt.	65,90
Ooops Up dt.	63,90
Operation Spruance dt.	72,90
Operation Stealth dt.	57,90
Pirates dt.	64,90
Pool of Radiance dt.	58,90
Ports of Call	49,90
Powermonger dt.*	65,90
Prince of Persia dt.	63,90
Puzznik dt.	52,90
Rick Dangerous 2 dt.	57,90
Sidmon Midi Profess. dt.	99,90
Soccer Mania dt.	58,90
Super off R Racer dt.	64,90
Team Yankee dt.	69,90
Tower FRA dt.	69,90
Ultima 5	69,90

### Auszug aus unserem Hardwareangebot

#### Top aktuell ! Endlich lieferbar !

##### Das neue Supra A500 XP Hard Disk RAM System

Dieses neue System ist nicht nur eine neue Hard Disk, sondern erweiterungsfähige Speichererweiterung und Festplatte in einem.

- ★ Micro Power Drive ★ Autoboostender SCSI Controller
- ★ Autoboost ist abschaltbar ★ Abschaltbare Hard Drive
- ★ Durchgeschliffener Expansionsport ★ Ram Test-Mode
- ★ Speichererweiterung auf bis 8 MB erweiterbar
- ★ Alleinige Nutzung der Speichererweiterung bei abgeschalteter Hard Drive usw.

Wir bieten Ihnen dieses System mit 40 MB Hard Drive und 512 KB an.

**zum Einführungsbarpreis von nur 1549,90**

#### Speichererweiterungen, Harddrives & Controller Interfaces

Supra A1000	30 MB Hard Drive	1374,90
Supra A1000	40 MB Hard Disk	1449,90
Supra A1000	80 MB Hard Drive SCSI Quantum	2299,90
Supra A2000	40 MB Hard Drive SCSI Quantum	1148,90
Supra A2000	80 MB Hard Drive SCSI Quantum	1748,90
Supra A2000	105 MB Hard Drive SCSI Quantum	1948,90
Supra Ram 8 MB	bestückt mit 0 MB	339,90
Supra Ram 8 MB	bestückt mit 2 MB	489,90
Supra SCSI Wordsync Controller		285,90
Supra 44 MB Syquest extern ohne Contr. mit Catdr.		1948,90
Speichererweiterung Microbotics 8 UP 2-8 MB		479,90
A500	30 MB Supra SCSI	1249,90
A500	40 MB Quantum 11 ms SCSI	1449,90
A500	80 MB Quantum 11 ms SCSI	1989,90
A500	105 MB Quantum 11 ms SCSI	2148,90
A500 Supra Syquest mit Controller und Cart. extern		2449,90
A500 Supra Syquest mit Cart. und Wordsync Contr. int.		1948,90
A500 Syquest 44 MB intern mit Cart., kein Contr. int.		1899,90
A500 SCSI Controller		379,90
A500 XP SCSI Kit (ohne Hard Drive)		548,90
A500 Speichererweiterung auf 1 MB inkl. Spiel		169,90
A500 2 MB Memory für Supra Hard Drive		549,90
A500 Trump Card		599,90
A500 Starboard II 2 MB bestückt 0 KB		669,90
A500 Meta4Ram (Speichererweiterung)		449,90
A500 Baseboard 512KB bis 4 MB bestückbar		299,90
Laufwerk für Amiga extern		185,90
Laufwerk für Amiga extern mit 4 Spielen		240,90

#### Modems und Zubehör für den AMIGA

US Robotics Dual Standard V 324/14.400	2319,90
US Robotics 14.400	1489,90

\* Die Inbetriebnahme der aufgeführten Modems am DBP, Telecom-Netz ist unter Strafandrohung verboten!

Mouse Master	75,90	Mouse Pads	9,90
Die Cordless Infrarotmaus	215,90	Jin Mouse	79,90
Jin Mouse optical	99,90	Joysticks für Amiga	ab 19,90
Super Card	198,90	X-Copy mit Hardware	69,90

\* Alle angegebenen Preise sind Barzahlungspreise zzgl. Porto und Verpackung

#### \* Ab sofort Ratenzahlung bei Hardware möglich

### NEUHEIT - NEUHEIT - NEUHEIT KINDSWORD 2 KPL. DEUTSCH

Unser Verkaufspreis: **125,-**

Versand per NN UPS 10,- DM, Post 9,- DM  
Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen einen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)  
Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig ! Bitte nachfragen !

#### Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,  
Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr

Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03  
Besonderer Service: UPS - AIR Innerhalb von 24 Stunden



sollte es kaum glauben. Hiermit ergeht also unser Aufruf im Namen aller Handballer an die Programmierer dieser Welt: Programmiert ein Handball-Game, und ihr habt die Chance, reich und berühmt zu werden!

Ein Sonderheft mit Sportspielen kommt ganz bestimmt – nur, wann steht halt noch nicht fest.

## Namens- verwandtschaft...

Ist die ehemalige Crackergruppe World of Wonders irgendwie mit dem gleichnamigen Softwareanbieter in Verbindung zu bringen? erkundigt sich Marco aus Rommerskirchen

Um Gotteswillen: NEIN!

## Kopieren leicht gemacht?

Ohne lange Vorrede gleich zwei Fragen:

1. Ich habe mir vor kurzem Turrican gekauft, welches ja die Highscores absaved. Weil ich aber schon mit TV Sports Football Schwierigkeiten hatte (da stand auf einmal: „Game is unplayable“ oder so auf der 2. Disk), will ich mir ein gescheites Kopierprogramm zulegen, das auch Spiele mit Kopierschutz kopiert. Jetzt will ich wissen, welches ich kaufen soll (X-Copy Professional, X-Copy mit Hardware, oder was)?

2. Mein Amiga (1MB) braucht ein Eishockeyspiel. Nur, welches ist im Moment das Beste? Ich habe mal etwas von Wayne Gretzky Icehockey gehört und gelesen, lohnt es sich, dafür 70 Marker auszugeben?

So, das war's auch schon, zwei Fragen, ich bitte um zwei Antworten... schreibt Thomas Koch aus Brilon

Sollst Du haben:

Antwort Nr. 1 – „X-Copy“ ist ein ausgezeichnetes Kopierprogramm, mit dem man auch Sicherheitskopien von so manchem geschützten Spiel erstellen kann – allerdings nicht von jedem, mit so richtig ausgefuchsten Schutzmaßnahmen wird keines der frei erhältlichen Kopierprogramme fertig. Wäre auch ein bißchen ZU einfach, oder?

Antwort Nr. 2 – Auch wenn es nicht mehr das Allerneueste ist, so ist „Wayne Gretzky“ immer noch das beste Eishockeygame für den Amiga. Und da Dein Amiga so ein Teil ja „braucht“, wirst Du wohl um die Ausgabe nicht herumkommen...

## Der Hellseher

Euer Heft ist eigentlich rundum gelungen. Eure Tests sind suuuper, besonders der zu „Monkey Island“, aber der Rest des Hefts auch. Der einzige Kritikpunkt ist der Rockus-Comic: wäre er ein bißchen länger (so 'ne halbe Seite bis Seite), wäre Euer Heft perfekt. Nun aber noch ein paar Fragen.

Warum war der Test zu „Elvira“ ein Exklusiv-Test? Das Spiel gab es doch schonmal, oder bin ich ein Naturtalent im Hellsehen?

Wann testet Ihr „Mystical“, das es schon im Handel gibt? Eure Titelbilder sind Spitze, warum bringt Ihr die nicht mal als Poster?

fragt sich Alexander Bruns aus Hannover



Kein Kommentar...!

So ein suuuper Lob hört man immer gerne – besten Dank. Die Perfektion werden wir wohl leider nie erreichen, da die Rockus-Comics nunmal als Strips angelegt sind, aber vielleicht gefallen sie Dir ja gerade deshalb so gut? Was nun „Elvira“ betrifft, haben wir eine tolle Nachricht für Dich: Ja, Du bist tatsächlich ein Hellseher! Das Game

wurde zwar schon öfters previewt, aber unser Test war (zumindest für den gesamten deutschsprachigen Teil der Welt) absolut exklusiv.

Einen Test zu „Mystical“ findest Du in diesem Heft, und das mit den Coverbildern als Poster haben wir früher so gehalten – vielleicht solltest Du Dir ein paar ältere Ausgaben nachbestellen?

## Ende gut, alles gut

Und damit auch alles gut bleibt, stehen wir Euch auch weiterhin mit Rat, Tat und Salat zur Seite, wenn Ihr Fragen oder Probleme habt (Hilfe, mein Computer hat Pickel! Was soll ich nur tun, Herr Doktor Winter?). Sollte Euch an einer persönlichen Rückantwort gelegen sein, so vergeßt bitte nicht, Euren Absender anzugeben und dem Schreiben RÜCK-

PORTO beizulegen – sonst wird nämlich nix draus! Im übrigen freuen wir uns über jede Zuschrift mit Lob oder Lob (na gut, auch mit Kritik), und wer weiß: Vielleicht findet Ihr Euer literarisches Meisterwerk ja schon nächsten Monat in der Mailbox wieder?

Unsere Adresse ist übrigens immer noch:

Joker Verlag  
Mailbox  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

### A 500 512 K 159,-

512 KB Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsh. Anl., 1 Jahr Garantie; eig. Herst.

### JOYMO 49,-

Joystick/Maus Umschalter, Steuerleitungen werden voll electr. & kompatibel zu TTL-8520 umgeschaltet, bes. kleines Gehäuse, kpl. SMD Electr. im Steckergehäuse

### A 2000 66 MB 999,-

NEC Autobootfilecard, Autopark, 18-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., auch FFS, partition. MS-DOS, eig. Herst. Test: 2+

### A 2000 Int. 3.5" 209,-

NEC 1036A, inkl. Einbaumat., dtsh. Anl., eig. Herst., 1 Jahr Gar., auch als Ersatz f. A 500, 1000 lieferbar

### A S S S 95,-

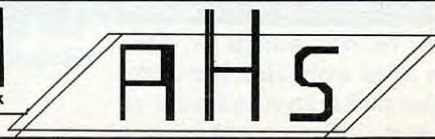
Amegas Stereo Speaker System, 2 schw. Verstärkerboxen, Lautstärke regelbar, abschaltb., ext. Stromvers., z. B. für alle Multisync, Monomon

Ramerweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Rams einzeln Tagespreis!  
A 2000 8 MB Erweiterung, 0 KB bestückt, autoconfig. **DM 398,-**  
NEU! Fujitsu DL 1100 Preissenkung Star LC 200-LC 24-200, NEC P 20/30 ...

Laden + Versand: UPS-NN o. Postnn. + Versandanteil, Scheck + 7,- DM, Bar + 4,- DM

AHS-GmbH  
Laden: Schirngasse 3-5,  
Postfach 100248  
6360 Friedberg 1,  
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

REIN  
Elektronik







# Abonnenten sind Individualisten!

Während Heerscharen die Kioske stürmen, um den aktuellen Joker zu ergattern, sitzen Abo-Besitzer gemütlich daheim und lesen schon! Hat ihnen doch längst ein freundlicher Postbote das druckfrische Exemplar überreicht...

Unser Foto beweist: Meist ist der Andrang am Kiosk so beängstigend, daß eine Legion von Ordnern eingesetzt werden muß, um das Schlimmste zu verhindern. Sobald das Heft ausverkauft ist, kommt es regelmäßig zu

Ausschreitungen enttäuschter Leser, die kein Exemplar mehr erhalten haben! Damit Dir das nicht passiert, solltest Du schnellstens den Coupon ausfüllen. Für lächerliche 60,- DM (Ausland: 72,- DM) sparst

Du Dir den ganzen Ärger und erhältst alle 10 Ausgaben eines Jahres frei Haus! Solltest Du schon ein Abo besitzen und einen neuen Abonnenten werben, wird er Dir ewig dankbar sein.

Wir auch, weshalb Du von uns ein Vollpreis-Game geschenkt bekommst! Der neue Abonnent braucht nur Name und Adresse des Werbers mit auf seine Bestellung zu schreiben...



Bitte einsenden an:  
**JOKER-VERLAG**  
Abo-Verwaltung  
Untere Parkstraße 67  
D-8013 Haar b. München



Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Ich bezahle per Vorkasse: ☐  
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐  
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!



**Der Amiga Joker meint:**  
Rolling Ronny – keiner  
rollt rasanter!

# ROLLING RONNY

**Fahrt Ihr gerne Roller Skates? Mögt Ihr vielleicht  
auch noch hübsch präsentierte Geschicklichkeitsspiele?  
Dann ist Ronny genau Euer Typ!**

Ronny bessert sein Taschengeld auf, indem er alle möglichen Besorgungsaufträge erledigt – auf Roller Skates, wohlgemerkt. Diese Fahrten sind nicht nur gefährlich, sondern auch ausgesprochen teuer, denn zwischen den einzelnen Stadtteilen muß Ronny den Bus nehmen, und der kostet im Durchschnitt so um die hundert Taler! Glücklicherweise liegt in seiner Stadt das Geld aber wirklich auf der Straße...

Auf dem horizontal scrollenden Screen skatet Ronny über Bürgersteige, Bahnschienen und Baugerüste, hüpfT Treppen und Plattformen empor und feuert auf zudringliche Bildschirmgegner. Da gibt es wilde Motorradrocker, rücksichtslose Autofahrer, merkwürdige Typen mit langen Nasen und noch vieles mehr. Jede Berührung mit diesen gemeingefährlichen Gestalten kostet wertvolle Health-Punkte; dafür hinterlassen manche nach ihrem Ableben Geldstücke, die man schleunigst auf sammeln sollte. Hin und wieder fällt das Geld auch vom Himmel, nämlich dann, wenn man beim Hüpfen zufällig gegen ein unsichtbares Feld gesprungen ist.

Die meiste Kohle gibt's natürlich für die Erledigung eines Auftrags. Ronny muß Pakete oder Ähnliches durch die Gegend kutschieren, wofür er dann 20 Taler und mehr kassiert. Tja, aber Geld ist halt nicht alles: Sprünge (die unvermeidbar sind, z. B. bei aufgerissenen Straßen) kosten Energie, ebenso ausgedehnte Kletterpartien. Deshalb sollte man gelegentlich einen Shop aufsuchen und einen Teil der sauer

verdienten Kröten in Health- und Energy-Punkte investieren. Außerdem sind hier viele schöne Extras vorrätig (z. B. Super-Sprungfedern), die im Spiel dann mit den Funktionstasten aktiviert werden. Wer sich aber zu großzügig mit Extras eindeckt, dem kann es leicht passieren, daß er zum Schluß das Geld für den Bus nicht mehr zusammenbringt – Game Over! Außerdem muß in jedem Level eine bestimmte Anzahl von kleinen Würfeln eingesammelt werden, sonst kann man den Spielabschnitt nicht verlassen. Ganz schön fies! Na, aber dafür läßt sich nach jedem der insgesamt fünf Level der Spielstand abspeichern. Rolling Ronny ist ein technisch ausgereiftes Hüpf- und Sammelspiel; die Animationen haben Trickfilm-Qualitäten: Wenn Ronny gegen ein Hindernis donnert, fliegt er in hohem Bogen auf seinen Allerwertesten und sieht bunte Sternchen. Auch ist das Game an keiner Stelle link – wenn der skatende Bildschirm-Bote mal verunglückt, hebt ihn ein Luftballon auf die nächste Plattform, damit er nicht gleich wieder am selben Hindernis hängenbleibt. Dazu ertönen muntere Melodien, die

wunderbar zu der kunterbunten Comic-Grafik passen. Tja, wenn die Sache vom Spielerischen her noch etwas abwechslungsreicher wäre, hätte Ronny wohl glatt einen Hit eingefahren! (C. Borgmeier)



## Rolling Ronny

<b>Grafik:</b>	83%
<b>Sound:</b>	71%
<b>Handhabung:</b>	80%
<b>Spielidee:</b>	58%
<b>Dauerspaß:</b>	76%
<b>Preis/Leistung:</b>	75%
<b>Red. Urteil:</b>	78%

### Für Anfänger

**Preis:** ca. 79,- DM  
**Hersteller:** Starbyte  
**Bezug:** Bomico

**Spezialität:** Eine Diskette, die Highscores werden automatisch gespeichert.



Platz für den rasenden Ronny!



# ANTARES

4 DISKETTEN  
SPIELSTAND ABSPEICHERBAR  
INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG  
AUF HARDDISK INSTALLIERBAR  
2 MEGABYTE GRAFIKEN  
SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT  
IN DEUTSCH

BOMICO Serviceline  
Haben Sie Fragen zu  
Bomico Spielen?  
Möchten Sie Tips  
zum Spielablauf?  
Unsere Spielexperten  
helfen weiter!  
Mo. – Fr. von 15.00  
bis 18.00 Uhr. Ein  
Anruf genügt.  
**Tel.: 06107/62067**  
Schriftliche Anfragen  
nur gegen Rückporto.

**BOMICO**  
IHR SOFTWARE PARTNER

- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPF
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTH
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN

Vertrieb: Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach · Tel.: 06107/76060



# Dick Tracy

Fällt Euch auf Anhieb irgendein Kinoerfolg der letzten Zeit ein, der noch *nicht* versoftet wurde? Aha. Und wie viele Filmumsetzungen kennt Ihr, von denen man behaupten kann, daß sich der ganze Aufwand auch wirklich gelohnt hat?

Über den Film schrieben die Kritiker „Außen hui, innen pfui“. Nun, so gesehen ist die Konvertierung wirklich 1:1 gelungen. Bereits im ersten Bild wird man von stimmungsvoller Barmusik und farbenprächtiger, aber ziemlich grober Grafik in Comic-Manier empfangen. Am linken Screenrand steht ein riesiges Sprite – Dick Tracy. Laut Packungsaufschrift soll man den Jungen durch 60 Level voller Action begleiten, doch sobald er sich in Bewegung setzt, kommen einem daran erste Zweifel. Wie soll ein solcher Zappel-

philipp bloß mit all den bösen Gangstern fertigwerden?

Anfangs klappt es noch erstaunlich gut, da man beim endlosen Marsch von links nach rechts zunächst nur vereinzelt auf Gegner stößt, die sich auch recht willig umhauen bzw. -ballern lassen. Doch mit der Zahl der Feinde wachsen auch die Probleme: Wenn Mr. Tracy beschossen wird, läßt er sich nicht mehr steuern, kann also auch nicht ausweichen;

gerät er gar zwischen zwei Gegnern, hat er kaum noch eine Überlebenschance. Dazu ist die Kollisionsabfrage alles andere als optimal, wenn man z.B. zu nahe bei einem Feind oder „zwischen den Screens“ steht (gescrollt wird nicht), ignorieren die Verbrecher die Kugeln unseres Helden. Daß die einfallslose Gangsterhatz mit der heißen Nadel gestrickt wurde, merkt man auch daran, daß die Continue-Option nur dann auftaucht, wenn

dem Rechner zufälligerweise gerade danach ist ... (od)



## Dick Tracy

Grafik:	59%
Sound:	63%
Handhabung:	34%
Spielidee:	22%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	31%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Titus

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Lange Ladezeiten, Highscores werden nicht gesaved, Musik und FX sind getrennt abschaltbar.



# Omnicon Conspiracy

Zwei Dinge hat dieses Game mit Infogrames „Murders in Space“ gemeinsam: Beides sind im Weltraum angesiedelte Kriminaladventures – und beide sind spielerisch eine herbe Enttäuschung!

Ein Space-Cop namens Powers macht Jagd auf das interstellare Drogensyndikat „Omnicon Conspiracy“. Sein Kollege war den Gangstern bereits dicht auf den Fersen – jetzt ist er tot. Verständlich, daß unser Held brennend gerne erfahren würde, wer hinter dieser Sache steckt!

Die Ermittlungen beginnen an Bord eines Raumschiffs: Ähnlich wie bei den Sierra-Adventures führt man seine Spielfigur durch verschiedene, perspektivisch gestaltete Räume. Die Handlungsmöglichkeiten sind aber relativ begrenzt, man kann Gegenstände untersuchen,

benutzen, in die Tasche stecken oder wieder weglegen, Türen öffnen und schließlich noch die herumgeisternden Personen und Roboter aushorchen. Alle Aktionen werden ziemlich umständlich über Menüs eingeleitet.

Die meiste Zeit ist man bei Omnicon Conspiracy damit beschäftigt, irgendwelche Gegenstände zu untersuchen; das hat zwar den Vorteil der leichten Erlernbarkeit, aber der Spielwitz

bleibt halt auch sehr schnell auf der Strecke. Noch dazu ist die technische Umsetzung des Games nicht gerade ein Hammer: Die Grafik ist reichlich monoton, sie bietet endlose graue Wandflächen, ein winziges Sichtfenster und lächerliche Sprites, die ziemlich holprig durch die Gegend stolpern. Auch der Sound, der überwiegend aus einem merkwürdigen Brummen besteht, zerrt furchterlich an den Nerven. Dieses Game ist ei-

ne der mißlungensten PC-Umsetzungen seit langem und so überflüssig wie ein elektrischer Waschlappen! (C. Borgmeier)



## Omnicon Conspiracy

Grafik:	31%
Sound:	24%
Handhabung:	30%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	32%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	32%

Für Anfänger

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Image Works

Bezug: Korona Soft

Spezialität: Spiel komplett in deutsch, Spielstände sind speicherbar.







**Computergolf ist ja schön und gut, aber ewig diese zentnerschweren Anleitungen durchhackern – nein danke. Bitte, es geht auch anders: Bei Elites Version des Nobelsports ist unkompliziertes Schlägerschwingen angesagt!**

**Der Amiga Joker meint:**  
Tournament Golf ist flotte Rasen-Action ohne Handicap!

Icongesteuert, überschaubar, actionbetont – so ließe sich diese Umsetzung des bekannten Sega-Automaten wohl am besten beschreiben. Im Hauptmenü wird festgelegt, ob man erstmal ein bißchen im Practicemodus üben, oder gleich ins Turnier einsteigen möchte. Außerdem will das Programm noch wissen, ob es alleine oder zu zweit zur Sache gehen soll und auf welchem der drei Kurse. Zur Wahl stehen ein Platz voller Wasserpflützen und Büsche, einer mit Seelage (daher sehr windig) und schließlich ein ziemlich langer Kurs, wiederum mit jeder Menge Grünzeug. Die Siegbedingungen sind natürlich überall gleich und ebenso simpel wie einleuchtend: Im Turniermodus muß man den Ball einfach mit weniger Schlägen ins Loch bringen als die (insgesamt 15) Computergegner. Im Zwei-Spieler-Modus schlagen beide Golfer abwechselnd, und – oh Wunder – auch hier gewinnt, wer den Kurs mit weniger Schlägen gemeistert hat. Auch das Spielen selbst ist völlig unproblematisch: Vor jedem Schlag erscheint ein miniberocktes Mädchen, das dem Golfer den passenden Schläger reicht, daneben kommt ein Icon-

menü zum Vorschein. Hier kann man die Windrichtung erfahren, die Beinstellung ändern, sich die genaue Lage des Balls ansehen oder den Schläger austauschen. Sobald man auf das Abschlagicon klickt, verschwinden Mädchen und Menü, und der Golfer bleibt alleine auf dem Screen zurück. Rechts neben ihm befindet sich eine Skala, über die Richtung und Stärke des Schlags bestimmt werden. Dreimal kurz geklickt (oder auf den Feuerknopf gedrückt), und schon fliegt der Ball in hohem Bogen durch die Luft. Wenn es ans Putten geht, wechselt die Perspektive in eine Draufsicht, und man verfrachtet den Ball mit Hilfe eines Fadenkreuzes ins Loch – oder auch nicht... Je mehr Turniere man schon bestritten hat, umso weiter (und technisch brillanter) kann man die Bälle schlagen. Außerdem werden die Ratschläge des Caddys, der vor jedem Abschlag eingeblendet wird, mit der Zeit immer nützlicher: anfangs erfährt man von ihm gerade mal die Distanz zum nächsten Loch, den „Profi“ weist er dann schon auf Feinheiten wie z.B. den Einfluß des Windes hin. Die Grafik ist farbenprächtig und flüssig animiert, dazu geht der Screenaufbau angenehm schnell vonstatten. In punkto Sound gibt's im wesentlichen nur undeutliches Gemurmel zu vermeiden. Schade ist, daß es halt nur drei Kurse gibt, die zudem recht spartan-

isch ausgestattet sind – ein Editor wäre sicher eine Bereicherung gewesen. Wer beim Golfen also größten Wert auf Realismus und Detailgenauigkeit legt, ist hier wohl an der falschen Adresse. Wer hingegen ganz einfach ein flottes und leicht zu bedienendes Sportspiel sucht, könnte mit Tournament Golf ohne weiteres glücklich werden!  
(C. Borgmeier)



#### Tournament Golf

Grafik:	75%
Sound:	51%
Handhabung:	82%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	70%
Für Anfänger	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Elite	
Bezug: Bomico	

**Spezialität:** Codeabfrage aus der Anleitung, Turnierstände oder Bestleistungen werden leider nicht gesaved.

Der Abschlag



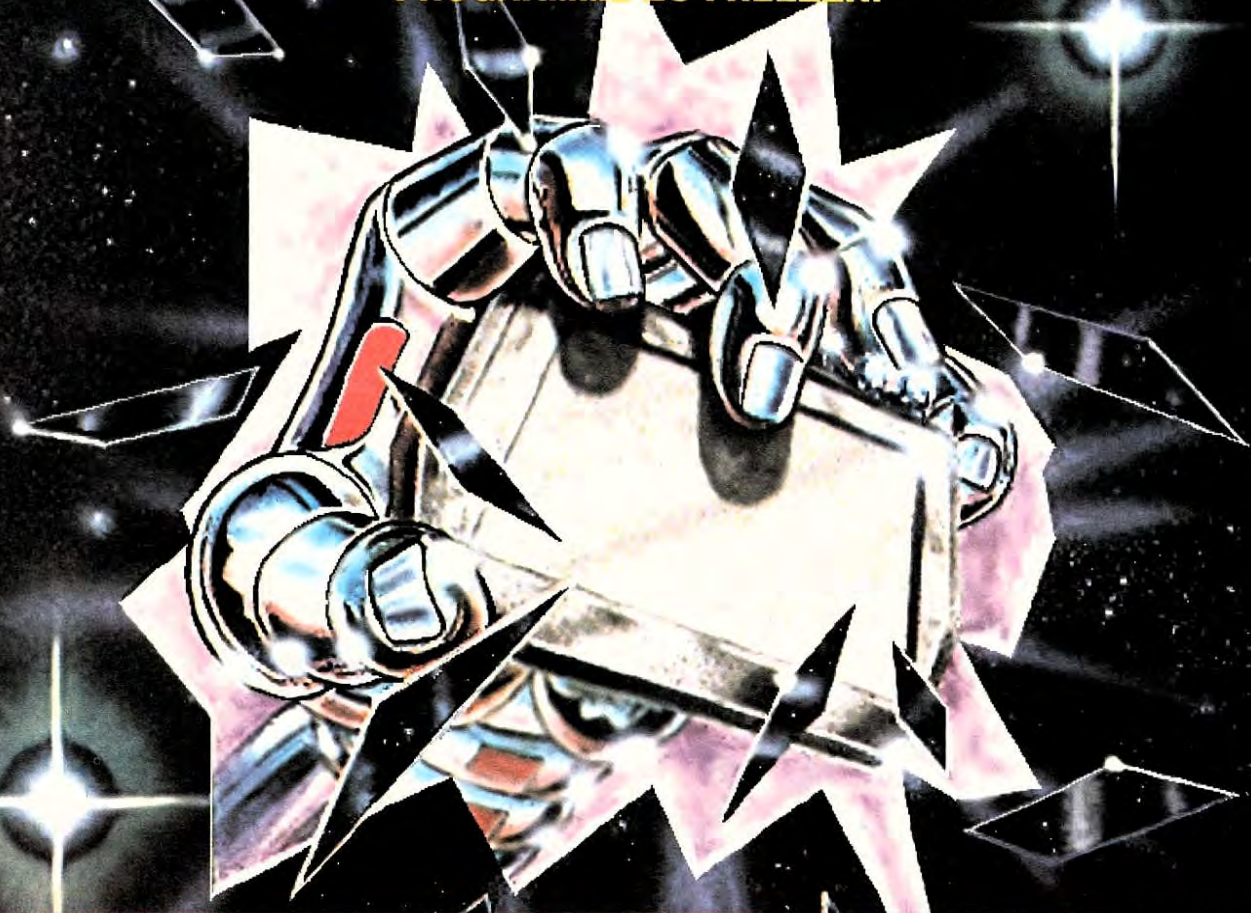
Gut gezielt ...





# WAHRSCHEINLICH DAS WELTBE JETZT NOCH

**DAS AMIGA ACTION REPLAY EINFACH IM ERWEITERUNGSPORT IHRER AMIGA'S  
EINSTECKEN, UND ES GIBT IHNEN DIE LEISTUNGSFAEHIGKEIT, UM FAST ALLE  
PROGRAMME ZU FREEZEN.**



## DIES IST EINE AUSWAHL DER UNGLAUBLICHEN MOEGlichkeiten UND FUNKTIONEN:

### • ANHALTEN UND ABSPEICHERN DES LAUFENDEN PROGRAMMES AUF DISKETTE

Durch ein spezielles Packverfahren ist es moeglich, bis zu drei Programme auf einer Diskette abzuspeichern. Das Amiga Action Replay bietet jetzt die Moeglichkeit, alles sofort im Amiga-Dos-Format auf Diskette abzuspeichern. Das gefreezte Programm ist auch ohne das Modul wieder einladbar; also auch auf Festplatte abspeicherbar. Funktioniert mit bis zu 2 MB-RAM wie auch mit 1 Meg-Chip-Mem (Fat- und Big Agnus).

### • EINZIGARTIG!! UNENDLICHE LEBEN - TRAINER-MODUS - JETZT NOCH BESSER

Erlaubt es Ihnen, mehrere oder unendliche Leben zu erstellen. Sehr sinnvoll bei schwierigen Spielen oder Spiellevels. Sehr einfach in der Benutzung. Keine Programmierungs-Kenntnisse notwendig.

### • VERBESSERTER SPRITE-EDITOR

Der "Full Sprite Editor" macht es moeglich, ganze Sprites anzusehen und zu veraendern.

### • VIRUS DETECTOR

Umfangreicher Virus Detector/Vernichter. Schuetzt Ihre Programm-Investierung. Erkennt und vernichtet alle bis jetzt bekannten Viren.

### • ABSPEICHERN VON BILDER UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples koennen auf Diskette gespeichert werden. Abspeicherbar als IFF-Format fuer die Verwendung mit den Standard-Zeichen- und Musikprogrammen.

### • ZEITLUPEN-MODUS

Jetzt koennen Sie Ihre Programme in Zeitlupe ablaufen lassen. Einfache Geschwindigkeitseinstellung von voller Geschwindigkeit bis zu 20%. Ideal fuer schwierige Programmteile!!

### • FORTSETZUNG ANGEHALTENER PROGRAMME

Ein einfacher Tastendruck genuegt, um Ihr Programm zu starten, wo Sie es verlassen haben.

### • COMPUTER-STATUSANZEIGE

Nach Druecken einer Taste erhalten Sie Informationen ueber den momentanen Zustand Ihres Computers (Fast-Ram, Chip-Ram, Ramdisk, Laufwerkstatus usw.)

### • BOOTSELECTOR

Waehlen Sie selbst aus, von welchem Laufwerk Ihr Computer booten soll. Funktioniert mit fast allen Programmen im Amiga-Dos-Format.

### • SEHR LEISTUNGSFAEHIGER BILD-EDITOR

Nun koennen Sie aus dem Speicher Bilder aussuchen und veraendern. Sie haben ueber 50 Befehle zur Verfuegung, um das Bild auf dem Bildschirm zu veraendern. Ausserdem haben Sie ein "Overlay-Menu" zur Verfuegung, welches Ihnen alle Informationen gibt, die Sie bei Ihrer Arbeit gebrauchen koennen. Kein anderes Produkt gibt Ihnen so viele Moeglichkeiten, ein eingefrorenes Bild zu bearbeiten.

### • MUSIC-SOUND-TRACKER

Mit dem Music-Sound-Tracker koennen Sie komplette Musikstuecke in Ihren Programmen, Demos usw. finden, um diese dann auf Diskette abzuspeichern. Abgespeichert wird im meist gebrauchlichsten Musikdatei-Format. Somit ist die Kompatibilitaet mit den meisten Programmen gewahrt.

### • DAUERFEUER-MANAGER

Im Action Replay II - Einstellmenu koennen Sie das Dauerfeuer von 0 bis 100% einstellen. Joystick 1 und 2 koennen getrennt eingestellt werden.



# STE FREEZER-UTILITIE-MODUL!! BESSER !!!



**Amiga 500/1000-  
Version**

**DM 189,00  
zzgl. Versandkosten**

**Amiga 2000-Version**

**DM 219,00  
zzgl. Versandkosten**

**BEI BESTELLUNG COMPUTERTYP  
ANGEBEN**

## DIE VERSION 2 IST DA!!

**JETZT MIT 128K BETRIEBSSYSTEM. MIT NOCH MEHR POWER UND  
UTILITIES ALS JE ZUVOR !!!**

● **DISKCODER**

Mit dem neuen Diskcoder haben Sie nun die Moeglichkeit, Ihre Disketten mit einem Codewort zu verschlüsseln, um Ihre Disketten somit vor unbefugten Zugriff zu sichern. Verschlüsselte Disketten koennen nur mit Ihrem Sicherheitscode geladen werden. Eine hervorragende Loesung fuer Ihre Sicherheit.

● **START-MENU**

Action Replay II hat ein Einstellmenu fuer die Bildschirmfarben. Hier koennen Sie alles nach Ihrem Geschmack einstellen. Sehr einfache Handhabung.

● **DISKETTEN-MONITOR**

Umfangreicher Disketten-Monitor. Zeigt die Disketten-Information in einen leicht verstaendlichen Format an. Alle Moeglichkeiten zum Modifizieren und Abspeichern sind vorhanden.

● **DOS KOMMANDOS**

Sie koennen nun jederzeit alle DOS-Kommandos aufrufen - Dir, Format, Copy, Device usw.

● **DISK COPY**

Disk-Copy startet bei Betaetigung einer Taste und ist schneller als das Dos-Copy. Kein Laden der Workbench mehr - sofortiger Zugriff.

### UND DER LEISTUNGSFAEHIGSTE MASCHINENSPRACHEFREEZER/MONITOR

● Nun mit 80-Zeichen-Bildschirm und Zwei-Wege-Scrolling ● Kompletter M68000 Assembler/Disassembler ● Kompletter Bildschirm-Editor ● Laden/Speichern Block ● Schreibe "String" in Speicher ● Springe zu bestimmter Adresse ● Zeige RAM als Text ● Zeige eingefrorenes Bild ● Spiele residentes Sample ● Zeige und editiere alle CPU-Register und Flags ● Taschenrechner ● Hilfe-Kommando ● Volle Suchmoeglichkeiten  
Der einzigartige Custom-Chip-Editor erlaubt es Ihnen, alle Chipregister anzusehen und zu veraendern - auch Register, die nur beschrieben werden koennen.

● Notizblock ● Diskettenzustand - zeigt aktuellen Track an - Disketten-Synchronisation usw. ● Dynamische Breakpoint-Behandlung ● Zeige Speicher als HEX, ASCII, Assembler, Dezimal ● Copper Assembler/Disassembler

Besitzer von Amiga Action Replay V.1 erhalten nach Einsendung Ihres alten Modules DM60,00 Preisnachlass fuer das Amiga Action Replay II.

**Der Status des eingefrorenen Programmes inklusive aller Register steht unveraendert im Speicher Ihres Computers - wichtig fuer den Debugger!**

**WIE BESTELLEN SIE IHR ACTION REPLAY...**

**TEL. - 02822 45589/45923**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR.

**EUROSYSTEMS,**

**HUEHNERSTRASSE 11, 4240 EMMERICH, DEUTSCHLAND.**

**TELEFAX 00 31/8380/32146**

Bestellung bei Vorkasse DM 6,00, Nachnahme DM 10,00. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Versandkosten unabhangig von der bestellten Stueckzahl. Auch erhaeltlich bei allen ALLKAUF-SB-Warenhaeusern und Foto-Fachgeschaften und allen CONRAD-ELECTRONIC-Filialen sowie bei unseren Fachhaendlern.

Distributor fuer Berlin:

**Muekra Datentechnik**, Schoenebergerstr. 5, 1000 Berlin 42, Tel: 030/7529150-60

fuer Oestereich:

**Computing Zechbauer**, Schulgasse 63, 1180 Wien, Tel: (0222)-4085256

**Rechner-Ring**, Grazer Str. 90, 8605 Karpfenbergr, Tel: 03862-24950

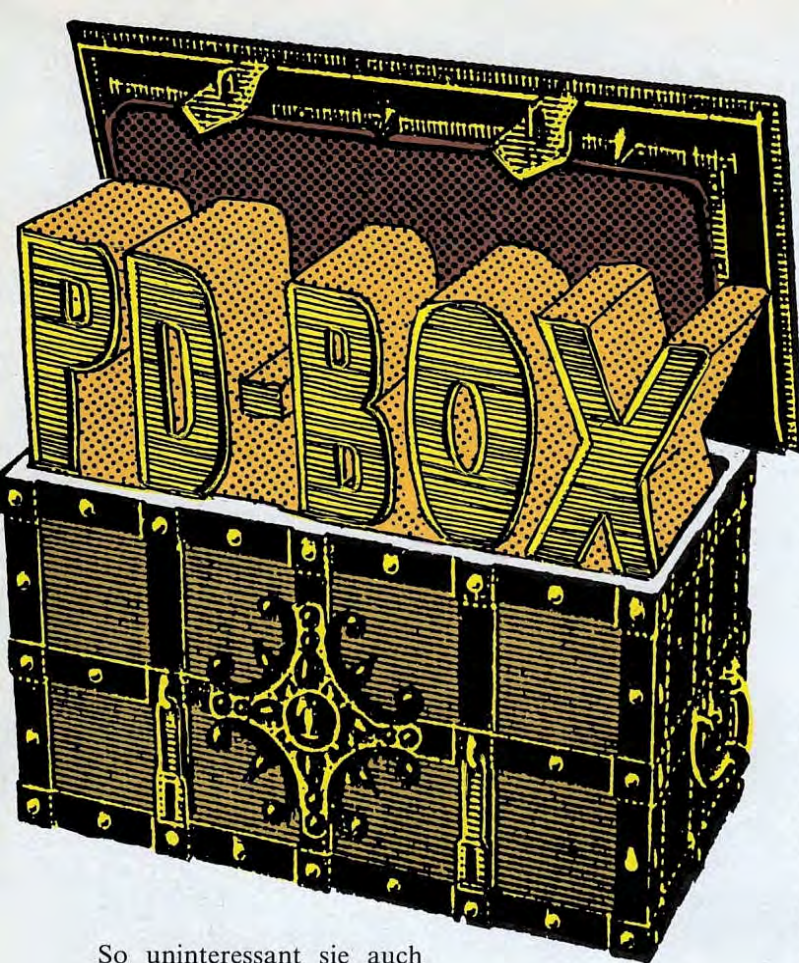
fuer die Schweiz:

**Swisoft AG**, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel: 032/231833

fuer Holland:

**EUROSYSTEMS**, Postbus 179, 6710 BD Ede, tel: 085/516565





**Habt Ihr's auch schon bemerkt? Die närrische Zeit taumelt unübersehbar ihrem Höhepunkt zu. Aber hier wird nicht geschunkelt! Aus reinem Trotz stellen wir Euch diesmal lauter knochentrockene Utilities und stinklangweilige Tools vor ...**

So uninteressant sie auch aussehen mögen – nützlich sind die kleinen Helferlein natürlich schon! Wer kennt beispielsweise nicht die leidige Eintipperei der Amiga-DOS-Befehle über das berühmt-berüchtigte CLI (Command Line Interface)? Mit dem neuen SHELL wurden hier zwar einige Verbesserungen eingeführt, aber trotzdem ist die Handhabung immer noch reichlich umständlich. Und dabei hätte unsere „Freundin“ so eine schöne Benutzeroberfläche! Es wäre doch viel angenehmer, wenn man dem Amiga alle seine Wünsche und Befehle einfach per Mausklick mitteilen könnte, oder? Das hat sich auch der amerikanische Programmierer Gary Scott Yates gesagt und seine Antwort auf das Problem heißt:

### ClickDOS II V1.10

Dieses Freeware-Programm läßt sich sowohl über die Workbench als auch über das CLI starten. Der dann erscheinende „Arbeits-tisch“ enthält in seiner oberen Hälfte mehrere Schalter (Gadgets), mit deren Hilfe sich verschiedene CLI-Befehle

ausführen lassen oder ein Laufwerk (Device) ausgewählt wird. Darunter befinden sich zwei große Fenster (Windows), in denen das Inhaltsverzeichnis (Directory) der jeweiligen Disketten, Festplatten, RAM-Disks, usw. angezeigt wird. Zwischen den beiden Windows sind noch ein paar Schalter, mit denen sich die Anzeigeart verändern läßt. Voreingestellt sind Filename und -größe, alternativ dazu kann man auch Erstellungsdatum, Uhrzeit, Schutzbits oder einen Kommentar anzeigen lassen.

Machen wir also die Probe auf's Exempel und schauen uns so ein Inhaltsverzeichnis an, nachdem wir zuvor das gewünschte Laufwerk ausgewählt haben: Schon nach kurzer Zeit erscheint es im entsprechenden Fenster, mit den Unterverzeichnissen in leuchtendem Rot und den einzelnen Files in blütenreinem Weiß. In ein Unterverzeichnis hinein kommt man mit einer Links/Rechts-Kombination der Maustasten, zurück geht's mit dem „Parent“-Schalter. Die Files lassen sich entweder einzeln

oder in Gruppen anwählen, wobei sie dann zur besseren Übersicht farblich hervorgehoben werden. Weiterhin kann man die Inhalte der Windows untereinander austauschen oder sich auch ein Directory in beide Fenster laden.

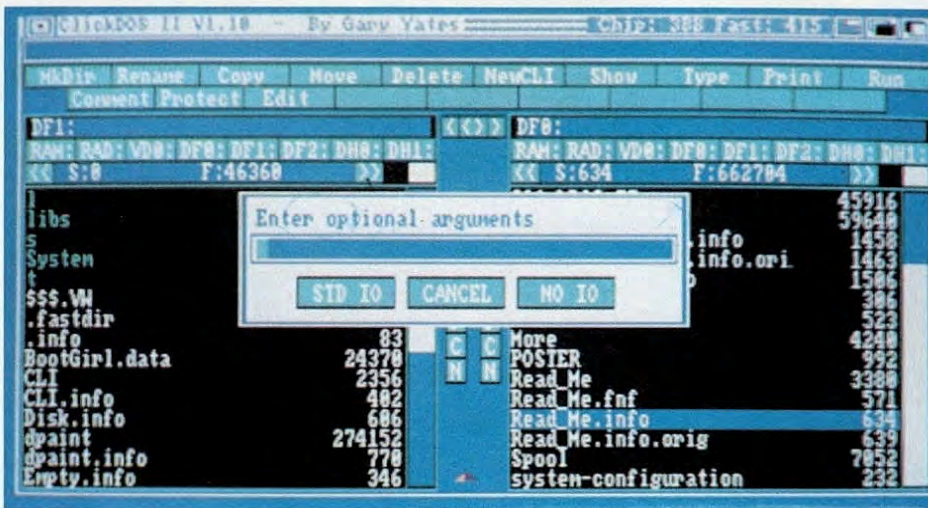
Natürlich macht es nur eine Zeitlang Spaß, sich immer bloß das Inhaltsverzeichnis seiner Disketten anzusehen – irgendwann will man auch mal ein paar andere DOS-Befehle ausprobieren. Davon sind hier bereits einige fest installiert, als da wären: Anlegen eines neuen Unterverzeichnisses, Umbenennen, Kopieren, Verschieben und Löschen von Files und Directories, Aufrufen eines CLI-Fensters, Zeigen von IFF- und ILBM-Bildern, Anzeigen und Drucken von ASCII-Texten, Starten von Programmen, Verändern der Schutzbits, Anhängen eines Kommentars und last not least Aufrufen des Amiga-Editors. Damit können dann alle Voreinstellungen bis hin zur Erschaffung eines „eigenen“ ClickDOS abgeändert werden. Nachdem wir uns jetzt so lange mit Files und Directories beschäftigt haben, ist es langsam an der Zeit, noch ein bißchen tiefer in den Bit-Dschungel einzudringen. Dazu benötigen wir einen Disketten-Monitor, z. B. den da:

### DisKey 2.0

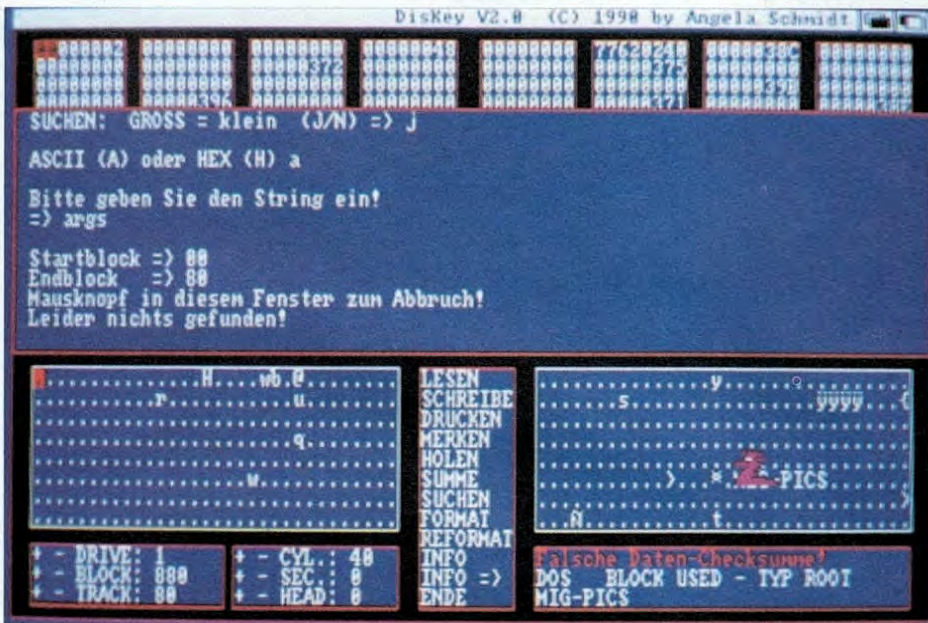
Wofür braucht man denn sowas? Mit diesem wunderbaren Werkzeug lassen sich die Daten auf einer Diskette verändern, etwas praktischer formuliert handelt es sich dabei um so eine Art „Disketten-Doktor“. Wer also so ein Ding besitzt (und damit umgehen kann) braucht in Zukunft keine Angst mehr vor Horrormeldungen à la „Disk not validated“ zu haben, wenn er die Disk mal zu früh aus dem Laufwerk gezogen hat. Außerdem kann man damit Checksummen neu berechnen und Einstellungen verändern (patchen), um sie an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Natürlich sind alle diese Maßnahmen nicht ganz ungefährlich, weshalb das Arbeiten mit Sicherheitskopien hier besonders dringend zu empfehlen ist. DisKey 2.0 ist Shareware, wurde von Angela Schmidt in C programmiert und hat in punkto Benutzerfreundlichkeit einiges zu bieten: Im oberen Teil des Screens wird der gerade bearbeitete Block in acht Spalten dargestellt (im HEX-Format). Darunter sind zwei kleine Fenster, in denen nochmals dieselben Daten stehen, hier aber im ASCII-Code. Dazwischen befinden sich 36 Schalter, mit denen die verschiedensten Funktionen aufgerufen werden (Suchen, Lesen, Schreiben...). Es sind viel



CPS Frank Heidak  
Franzstr. 7  
5000 Köln 41  
Tel.: 0221/40 74 47



**Mit ClickDOS II V 1.10 werden CLI-Befehle zum Kinderspiel!**



**Selbst ist der Mann: DisKey 2.0 macht's möglich.**



## Und noch'n Reparaturset für digitale Heimwerker: File Master V 1.11

zu viele, um hier genauer darauf eingehen zu können, deshalb sollen bloß noch kurz ein paar weitere Merkmale dieses Programms erwähnt werden: Bedient wird es mit der Maus, entweder durch Anklicken der Gadgets oder über eine Menüleiste; für Geübte ist auch eine Eingabe per Tastatur vorgesehen. Die verschiedenen

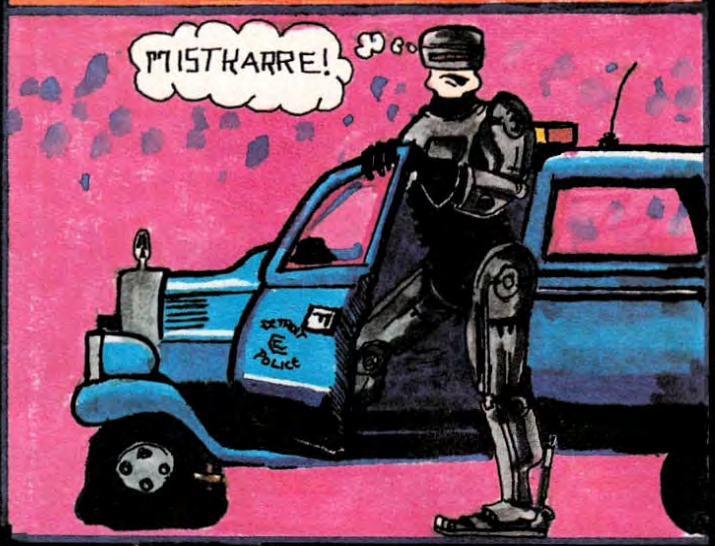
es mit der Maus, entweder durch Anklicken der Gadgets oder über eine Menüleiste; für Geübte ist auch eine Eingabe per Tastatur vorgesehen. Die verschiedenen



DAS BÖSE HATTE GESIEGT ...



DOCH ER KAM ZURÜCK !!!

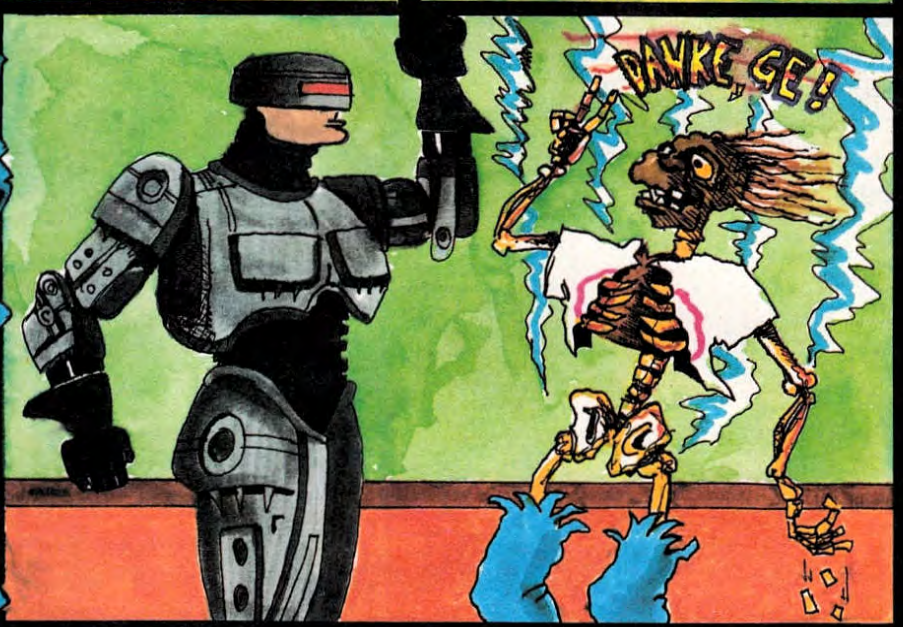


KEINER WAR SCHNELLER !



**NOTTUTSCH**

UND KEINER WAR BRUTALER !



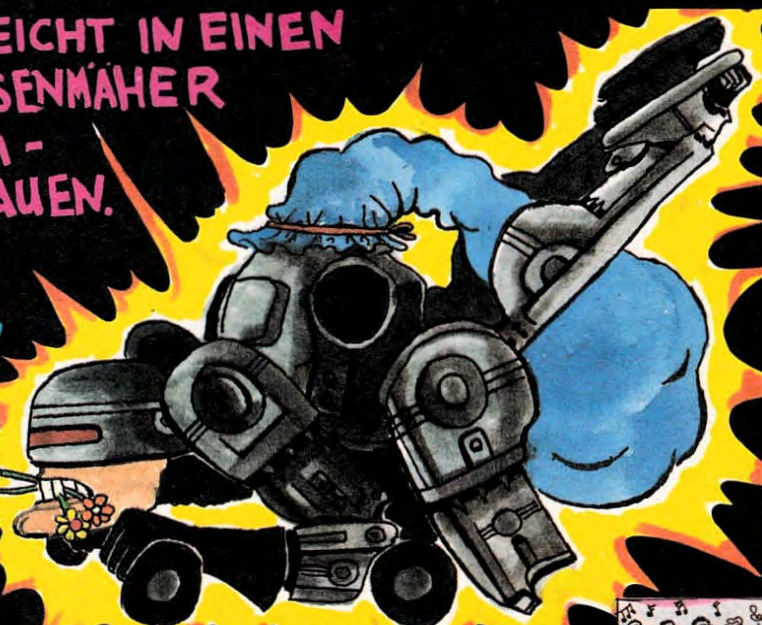
ER FÜRCHTET KEINEN ...

...UND LÄSST SICH VON SPEZIALISTEN GANZ



**KONTAKT**  
PING

LEICHT IN EINEN  
RASENMÄHER  
UM-  
BAUEN.





# Wial

## Versand Service

## WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

### AMIGA Programme

098 ATTACK SUB DT. 65,90  
A10 TANK KILLER 1MB 79,90  
ALCATRAZ DT. \* 65,90  
ALPHA WAVES DT. 65,90  
AMOS GAME CREATOR 100,90  
ATOMIC ROBOTIK DT. 50,90  
AWESOME DT. 75,90  
BADLANDS 50,90  
BARGAMES 65,90  
B A T DT. 75,90  
BATTLECHESS 2 DT. \* 65,90  
BATTLECOMMAND DT. 50,90  
BATTLEMASTER DT. 60,90  
BETRAYAL DT. \* 60,90  
BIG BUSINESS DT. \* 60,90  
BILLARD 3D \* 60,90  
BILLY THE KID DT. 50,90  
BUCK ROGERS 1 MB 72,90  
BUDOKAN DT. 65,90  
BUNDESLIGA MANAGER DT. 54,90  
BSS JANE SEYMOUR DT. 50,90  
CABAL 50,90  
CADAVER DT. 50,90  
CAPTIVE 50,90  
CARTHAGE DT. 50,90  
CELICA GT 4 RALLY DT. 50,90  
CENTURY DT. \* 50,90  
CHALLENGERS COMPILATION DT. 72,90  
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB 60,90  
CHASIS STRIKES BACK 50,90  
CHASE HQ 2 DT. 50,90  
CHESS SIMULATOR 50,90  
CODENAME ICEMAN 1 MB 60,90  
COLONELS BEQUEST 1 MB 60,90  
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB 60,90  
CORPERATION DT. 65,90  
CRIME TIME DT. 50,90  
CROWN KOMPLETT DT. \* 50,90  
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB 60,90  
DAMOCLES DT. 50,90  
DAY OF THUNDER DT. 50,90  
DINOWARS DT. 50,90  
DOMINATION DT. 50,90  
DRAGON BREED DT. 50,90  
DRAGON FLIGHT DT. 72,90  
DRAGON STRIKE 65,90  
DRAGON WARS \* 65,90  
DUNGEON MASTER DT. 1 MB 60,90  
DYNAMIC DEBUGGER \* 60,90  
ELVIRA DT. 60,90  
EMILYN HUGHES INT. SOCCER DT. 60,90  
ENCHANTED LAND \* 50,90  
EPIC 50,90  
E SWAT DT. 50,90  
EXTASE DT. 50,90  
F-16 COMBAT PILOT DT. 61,90  
F-16 FALCON DT. 1 MB 72,90  
F-16 MISSION DISK 1 DT. 54,90  
F-16 MISSION DISK 2 DT. 54,90  
F-16 STEALTH FIGHTER DT. 60,90  
F-20 RETALIATOR 64,90  
FATAL HERITAGE DT. 60,90  
FINAL BATTLE DT. 65,90  
FINAL COMMAND DT. 65,90  
FIRE AND FORGET 2 DT. 50,90  
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. \* 75,90  
FLIP IT & MAGNOSE 50,90  
FLOOD DT. 65,90  
FUTURE BASKETBALL DT. 50,90  
GOLDEN AXE DT. 65,90  
GOLD OF THE AZTECS DT. 65,90  
GREAT COURT 2 DT. 65,90  
GREMLINS 2 DT. 40,90  
HARD DRIVEN 2 \* 50,90  
HARLEY DAVIDSON 72,90  
HEROES COMPILATION 60,90  
HORROR ZOMBIES DT. \* 65,90  
IMMORTAL DT. 1 MB 65,90  
IMPERIUM DT. 65,90  
INDIANA JONES 3 ADV. DT. 40,90  
INDIANAPOLIS 500 DT. 65,90  
INSPECTOR GRIFFU DT. 40,90  
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT. 65,90  
INVEST DT. 65,90  
ISHIDO DT. 65,90  
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB 74,90  
JAMES POND 65,90  
KICK OFF 2 DT. 50,90  
KILLING GAME SHOW DT. 54,90  
KINGS QUEST 4 1 MB 80,90  
KLAX 40,90  
LEGEND OF FAIRGAIL DT. 65,90  
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB 85,90  
LEMMINGS 50,90  
LETTRIX DT. 50,90  
LIGHT CORRIDOR DT. 65,90  
LINE OF FIRE 50,90

### AMIGA Programme

LIN WUHS CHALLENGE DT. 65,90  
LOGO DT. 79,90  
LOOM DT. 65,90  
LOOPZ DT. 65,90  
LOST PATROL DT. 100,90  
LORDS OF DOOM DT. 50,90  
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. 75,90  
M1 TANK PLATOON DT. 50,90  
MAGIC FLY DT. 65,90  
MANCHESTER UNITED DT. 75,90  
MANHUNTER SAN FRANCISCO 1MB 65,90  
MANIAC MANSION DT. 50,90  
MANIX 60,90  
MASTERBLAZER DT. 60,90  
MAUPITI ISLANDS DT. 60,90  
MEAN STREETS DT. 60,90  
MIDWINTER DT. 50,90  
MIDNIGHT RESISTANCE DT. 72,90  
MIG 29 DT. \* 65,90  
MIGHT + MAGIC 2 54,90  
MIND GAMES DT. 50,90  
MONTY PYTHON 50,90  
MOONBLASTER DT. 50,90  
M.U.D.S. DT. 50,90  
MYSTICAL 50,90  
N.A.R.C. DT. 50,90  
NAVY SEALS DT. \* 50,90  
NEUROMANCER DT. 1 MB 72,90  
NIGHT BREED DT. 60,90  
NIGHTHUNTER DT. 50,90  
NIGHTSHIFT DT. 50,90  
NINJA REMIX DT. 50,90  
NITRO DT. 60,90  
NORTH + SOUTH DT. 60,90  
NY WARRIORS 1 MB 60,90  
OIL IMPERIUM DT. 65,90  
ON THE ROAD KOMPLETT DT. 50,90  
OOPS UP DT. 50,90  
OPERATION HARRIER DT. 60,90  
OPERATION SPRUANCE DT. 50,90  
OPERATION STEALTH DT. 50,90  
OPERATION STEALTH LÖSUNG DT. 11,90  
OVER THE NET DT. 50,90  
PANG DT. 50,90  
PARADROID 90 DT. 72,90  
PINBALL MAGIC DT. 65,90  
PIRATES DT. 65,90  
PLAYER MANAGER DT. 60,90  
PLOTING DT. 64,90  
POLICE QUEST 2 1 MB 65,90  
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB 64,90  
POPULUS DT. 54,90  
POPULUS DATA DISK DT. 50,90  
PORTS OF CALL DT. 50,90  
POWERBOAT 50,90  
POWERMONGER DT. 61,90  
POWERPACK COMPILATION 72,90  
PRINCE OF PERSIA DT. 54,90  
PROFESSOR MARIARTI DT. 54,90  
PROJECTILE DT. 60,90  
PUZZNIK DT. 64,90  
RA DT. 60,90  
RAINBOW ISLAND DT. 65,90  
REEDEREI DT. 65,90  
RED STORM RISING DT. 50,90  
RICK DANGEROUS 2 75,90  
RINGS OF MEDUSA DT. 50,90  
ROBOCOP 2 DT. 65,90  
ROGUE TROOPER 50,90  
SAINT DRAGON DT. 65,90  
SARACON DT. 65,90  
SATAN \* 65,90  
SECOND WORLD 40,90  
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. \* 50,90  
SEGA MASTER MIX DT. 72,90  
SHADOW OF THE BEAST 2 Incl. SHIRT DT. 60,90  
SHADOW WARRIORS DT. 65,90  
SHOCKWAVE 65,90  
SIM CITY DT. 65,90  
SIM CITY TERRAIN EDITOR 40,90  
SIMULCRA -DT. 65,90  
SOCCERMANIA DT. 40,90  
SOUNDSEXPRESS 65,90  
SPEEDBALL 2 \* 65,90  
SPIDERMAN DT. 65,90  
SPINDIZZY WORLDS DT. 74,90  
SPY WHO LOVED ME 65,90  
STAR CONTROL \* 50,90  
STARFLIGHT DT. 54,90  
STREET HOCKEY 80,90  
STRIDER II DT. 40,90  
STUN RUNNER 65,90  
SUBBUTO 50,90  
SUPER OFF ROAD RACER DT. 50,90  
SUPREMACY 50,90  
SWORD OF THE SAMURAI DT. 65,90  
TACTICAL FIGHTER 2 DT. 50,90

### AMIGA Programme

TEAM YANKEE DT. 65,90  
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 65,90  
TESTDRIVE 2 60,90  
TESTDRIVE 2 SCENERYS JE 50,90  
THEIR FINEST HOUR DT. 50,90  
THE THIRD COURIER 65,90  
TIE BREAK DT. 50,90  
TIME MACHINE 72,90  
TIME RACER DT. 65,90  
TOM AND THE GHOST DT. \* 50,90  
TOOKI DT. \* 74,90  
TOTAL RECALL DT. 60,90  
TOURNAMENT GOLF 50,90  
TOWER FRA DT. 60,90  
TRANSWORLD DT. 65,90  
TREASURE TRAP 50,90  
TV SPORTS BASKETBALL DT. 74,90  
TURRICANE DT. 54,90  
ULTIMA 5 70,90  
ULTIMATE RIDE 50,90  
UNLIMITED GOLF (JACK NICLAS) 72,90  
UMS 2 DT. 72,90  
UN SQUADRON 50,90  
UNREAL DT. 70,90  
VAXINE DT. 65,90  
VENUS FLY TRAP 54,90  
VOODOO NIGHTMARE DT. 65,90  
VROOM \* 65,90  
WARHEAD 50,90  
WELLTRIS DT. 60,90  
WESTPHASER mit Zubehör 54,90  
WILD WEST WORLD DT. 50,90  
WHEELS OF FIRE 50,90  
WINGS DT. 74,90  
WINGS OF DEATH DT. 65,90  
WINGS OF FURY 50,90  
WOLFPACK DT. 74,90  
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 50,90  
WING COMMANDER 1 MB \* 60,90  
XIPHOS 50,90  
X-OUT DT. 54,90  
ZAK MC KRACKEN DT. 64,90  
Z OUT DT. 54,90

### AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER 24,90  
AMIGA ACTION REPLAY 180,00  
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR 30,90  
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 20,90  
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 30,90  
MIDI CONNECTOR 70,90  
SYNCO EXPRESS 2 90,00  
X-COPY 2 Incl. Hardware 50,90  
X-COPY 2 PROFESSIONAL Incl. Hardware 74,90

### Diskettenlaufwerke

3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 800 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 100,90

5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 200,90

### Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR 100,90

1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR 240,90

2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR 280,90

8,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT 400,00

### Harddisk

HARDDISK STATIONEN FÜR AMIGA 500  
30 MBYTE 1090,00  
40 MBYTE NEC 1200,00  
50 MBYTE 1350,00  
80 MBYTE 1490,00

AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2000  
30 MBYTE 800,00  
40 MBYTE 1090,00  
40 MBYTE SCSI 1290,00  
80 MBYTE SCSI 1390,00  
80 MBYTE SCSI 1490,00  
ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG UND MIT AUTOBOOT A.L.F. 2 TREIBER AUSGELIEFERT.

### Scanner

REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI, SW, 64 MM 400,00  
REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, SW, 105 MM 850,00  
REIS HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 4096 FARBEN, 64 MM 1490,00  
REIS PERSONAL A4 SCANNER, 200 DPI, 4 GRAUSTUFEN 1490,00

### LEERDISKETTEN

3,5" 2DD NoName 10er 9,90  
3,5" 2HD NoName 10er 19,90  
5,25" 2DD NoName 10er 5,90  
5,25" 2HD NoName 10er 12,90

### MÄUSE

REIS MOUSE FÜR ALLE AMIGAS 79,00  
MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD 19,90  
MAUSMATTE 6,90

### DISKETTENBOXEN

BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN 19,90  
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN 19,90

### NINTENDO GAMEBOY (TM)

GAMEBOY INCL.:  
- KOPFHÖRER 150,90  
- DIALOGKABEL 65,90  
- UND SPIEL TETRIS 44,90  
BATTERIESET MIT NETZTEIL  
SPIELMODULE AB

### PREISHITS AMIGA

AFTERBURNER 24,90  
ADVANCED FRUIT MACHINE SIM. 24,90  
BAAL 17,90  
BALLSTIX 17,90  
BARTS TALE 2 29,90  
BATMAN THE CRUSADER 24,90  
BLOOD MONEY 17,90  
CONFLICT 17,90  
CAPTAIN BLOOD 24,90  
CYCLES ACCOLADE 24,90  
DOUBLE DRAGON 19,90  
DYNAMITE DUX 19,90  
FANTASY WORLD DIZZY 24,90  
FAST FOOD 19,90  
FERRARI FORMULA 1 24,90  
FLY FIGHTER 24,90  
GFL BASEBALL 19,90  
GFL FOOTBALL 19,90  
HOUND OF SHADOW 29,90  
IMPACT 17,90  
INTERCEPTOR 29,90  
KIKSTART 2 17,90  
LAST NINJA 2 24,90  
ON SAFARI 17,90  
PACMANIA DT. 17,90  
QUARTZ 24,90  
QUATTRO ARCADE COMPILATION 37,90  
QUATTRO SPORTS COMPILATION 37,90  
ROCK STAR 17,90  
SHUFFLEPACK CAFE 24,90  
SIDEWINDER 2 17,90  
SILKWORM 24,90  
SIM CITY DT KURZANL. 40,90  
SPIDERTRONIC 17,90  
STORMLORD 24,90  
SUPER WONDERBOY 24,90  
THYPOON THOMPSON 24,90  
WORLD CLASS LEADERBOARD 29,90  
XENON 24,90  
ZANY GOLF 29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht

### SONSTIGES

KIND WORDS 2 TEXTVERARBEITUNG DT. 100,90  
INFOFILE DATENBANK DT. 100,90  
OKTALYZER DT. MUSIK EDITOR 70,90  
DE LUXE VIEW -VIDEO DIGITIZER- 340,00





Wie versprochen gibt's heute das Szene-ABC – gewissermaßen die Enzyklopädie der Leute von der anderen Seite des Copyrights. Ursprünglich sollte es zwar eine 198seitige Extrabeilage werden, aber weil das denn doch zu aufwendig gewesen wäre, hat sich Dr. Freak vorerst mal auf die geläufigsten Begriffe beschränkt...

**Board:** Eine Art illegaler Mailbox, wird vor allem dazu genutzt, um frisch gecrackte Spiele schnell zu verbreiten. Nebenbei auch noch das Szene-Wort des Jahres 1990 schlechthin – jeder Freak, der etwas auf sich hält, hat plötzlich irgendetwas mit Boards zu tun!

**Cracker:** Ohne sie würde überhaupt nichts gehen in der Raubkopierer-Branche, denn diese Jungs sind für das Entfernen des Kopierschutzes zuständig; viele verpassen dem gerade gecrackten Game auch gleich einen Trainer. Sie sind die angesehensten Szene-Mitglieder, besonders, wenn sie einen schwierigen Kopierschutz als erster geknackt haben.

**Freak:** Oberbegriff für alle Szene-Mitglieder, außerdem mein Künstlername.

**Grafiker:** Sie machen im Prinzip auch nichts anderes als ihre legal arbeitenden Kollegen, wobei sich ihre Tätigkeit aber in aller Regel auf das Zeichnen hübscher Intros beschränkt.

**Gruppe:** Ist wohl selbsterklärend – erwähnen sollte man vielleicht noch, daß es durchaus auch legale Gruppen gibt, die sich streng an Recht und Gesetz halten. Zumindest in Deutschland sind die illegalen Gruppen aber eindeutig in der Überzahl.

**Lamer:** Mit diesem abwertenden Ausdruck wird jeder bedacht, der entweder gar kein Freak ist oder es in der Szene bis jetzt zu nichts gebracht hat. Dabei hat jeder noch so bekannte Szene-Held irgendwann einmal als Lamer angefangen...

**Leader:** Der „Big Boss“ einer Gruppe, bei Crackern ist dies meist ein Swapper/Spreader, bei Demo-Gruppen eher der beste Programmierer. Weil er den ganzen Laden organisiert (Originale besorgen, Aufgaben verteilen, usw.), wird er auch öfters „Organizer“ genannt.

**Loser:** Fast dasselbe wie ein Lamer, man beachte aber den feinen Unterschied: Während der Lamer es bisher zu nichts gebracht hat, weil er es noch gar nicht richtig versucht hat, hat der Loser dies bereits getan – und ist kläglich gescheitert. Eines der schlimmsten Schimpfwörter in der Szene!

**Mitläufer:** Sowas gibt es einfach überall, also auch hier. Um eines schönen Tages voll in die Gruppe integriert zu werden, versuchen sie, sich mit so herausfordernden Tätigkeiten wie Autofahren, Kaffeekochen und Schuhputzen zu profilieren...

**Musikmacher:** Sie produzieren den Sound für die Intros.

**Organizer:** Siehe „Leader“.

**Phreaker:** Das Wort ist abgeleitet von „Phone-Freak“.

Phreaker besorgen die Kreditkarten zum kostengünstigen Telefonieren und „plaudern“ den lieben langen Tag per Modem mit den Boards, um neue Spiele zu tauschen und zu verbreiten.

**Programmierer:** Sie sind in einer Crackergruppe für die Programmierung des Intros verantwortlich; dabei sind weniger die technisch anspruchsvollen Lösungen gefragt, hier kommt es mehr auf Kürze und Kompatibilität an (z.B. soll das Intro auf allen Amigas mit 512K laufen, möglichst wenig Platz beanspruchen, etc.).

**Release:** Das Herausbringen eines gecrackten Spiels, bzw. das Spiel selbst.

**Spreader:** Bringt die mühsam gecrackte Software unter die Leute, wobei es ihm im Unterschied zum Swapper weniger auf den Ruhm seiner Gruppe ankommt (manche Spreader arbeiten sogar unabhängig), als auf finanziellen Gewinn.

**Swapper:** Verbreitet die Soft, siehe auch „Spreader“.

**Trainer:** Oftmals werden die gecrackten Games vom Cracker gleich mit Optionen für unendlich Leben, Munition, Energie oder freie Levelanwahl ausgestattet – sie werden „getraint“.

So, das wären zumindest mal die wichtigsten Begriffe gewesen, die man unbedingt kennen sollte, um bei ein-

schlägigen Fachgesprächen nicht unangenehm aufzufallen. Wenn Ihr noch mehr wissen wollt, schreibt ruhig, Dr. Freak hat für (fast) alle Fragen ein offenes Ohr. Ansonsten werdet Ihr das nächste Mal erfahren, was 1991 „in“ sein wird – alle Trends, alle Moden, alle Geheimnisse! Bis dann,

Euer

**DR. FREAK**

Joker Verlag  
„Dr. Freak“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar



# World

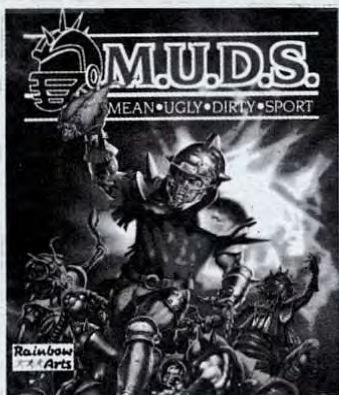


# Wonders

Computer-Shop of the 90's.



1 MB Speichererweiterung mit Uhr, abschaltbar	159,00
4D-Sports Boxing	dt. 69,90
Alcatraz	dt. 69,90
Alpha Waves	dt. 69,90
Altered Destiny	dt. 69,90
ATF 2	dt. 62,90
Atomic Robokid	dt. 62,90
Awesome	dt. 80,90
Back to the Golden Age	a.A.
Badlands	dt. 62,90
Bards Tale 3	a. A.
Bar Games	dt. 62,90
B.A.T.	kompl. dt. 76,90
Battle Command	kompl. dt. 69,90
Battle Isle	dt. 62,90
Battlestorm	dt. 62,90
Betrayal	76,90
Big Business	kompl. dt. 59,90
Billy the Kid	dt. 62,90
Bomber Bob	dt. 62,90
Brainblasters	dt. 62,90
Buck Rogers	76,90
Cadaver	kompl. dt. 69,90



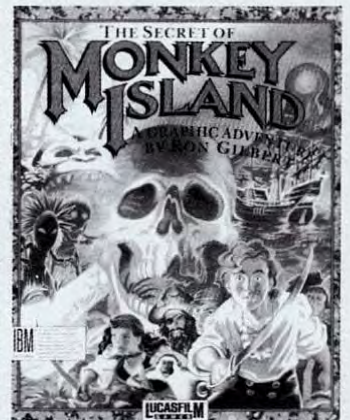
Captive	dt. 62,90	Maupiti Island	kompl. dt. 69,90
Carthage	dt. 69,90	Medusa 2	kompl. dt. 69,90
Champion of Ray	dt. 69,90	Mighty Bombjack	dt. 69,90
Chase HQ 2	dt. 62,90	Mig 29 Fulcrum	dt. 80,90
Corporation	dt. 62,90	<b>M.U.D.S.</b>	<b>kompl. dt. 62,90</b>
Crime Time	kompl. dt. 62,90	Murders in Space	kompl. dt. 69,90
Crown	kompl. dt. 62,90	Mystical	dt. 62,90
Cruise for a Corpse	dt. a.A.	NAM (Vietnam)	dt. 76,90
Curse of t. Azure Bonds	dt. 74,90	Narc	dt. 62,90
Dick Tracy	kompl. dt. 65,90	Navy Seals	dt. 62,90
Dino Wars	kompl. dt. 59,90	Never Ending Story 2	dt. a.A.
Dragonbreed	dt. 62,90	Nightshift	dt. 59,90
Dragonflight	dt. 74,90	Nitro	dt. 62,90
Dragon Wars	dt. 69,90	Obitus	dt. 80,90
Duck Tales	dt. 62,90	Operation Stealth	kompl. dt. 62,90
<b>Elvira</b>	<b>kompl. dt. 80,90</b>	Over the Net	dt. 69,90
Epic	dt. 62,90	Pang	dt. 62,90
E-Swat	dt. 62,90	Panza Kick Boxing	dt. 62,90
Exterminator	dt. 69,90	Paradroid 90	dt. 62,90
F-19 Stealth Fighter	dt. 76,90	Plotting	dt. 62,90
Flip it & Magnose	dt. 65,90	Pool of Radiance	dt. 69,90
Galactic Empire	kompl. dt. 76,90	Powermonger	dt. 76,90
Geisha	kompl. dt. 69,90	Puzznic	dt. 62,90
Golden Axe	dt. 62,90	Rick Dangerous 2	dt. 62,90
Great Courts 2	dt. 69,90	Riders of Rohan	dt. 69,90
Gremlins 2	dt. 62,90	Robocop 2	dt. 62,90

## VIDEOPREISLISTE Nr. 6

- alle Neuheiten auf einer 3-Stunden-Cassette
- jedes Spiel wird ca. 3 Minuten vorgestellt
- inclusive Preisangaben für alle Systeme
- z. B. M.U.D.S., Powermonger, Elvira ... u.v.a.
- Videopreisliste Nr. 6 für nur: 19,90 DM

Copyright, Idee und alle Rechte bei World of Wonders

Hard Drivin 2	dt. 69,90	Saint Dragon	dt. 69,90
Indianapolis 500	dt. 69,90	Second World	kompl. dt. 59,90
Invest	kompl. dt. 62,90	<b>Secret of Monkey Island</b>	<b>kompl. dt. 76,90</b>
Ishido	dt. 69,90	Simulcra	dt. 62,90
James Pond	dt. 62,90	Sly Spy	dt. 62,90
Legend of Billy Boulder	dt. 62,90	Speedball 2	dt. 69,90
Lemmings	dt. 62,90	Spindizzy Worlds	dt. 62,90
Lettrix	kompl. dt. 62,90	Star Control	dt. 74,90
Light Corridor	dt. 62,90	Strider 2	dt. 62,90
Line of Fire	dt. 62,90	Stun Runner	dt. 62,90
Live and Death	69,90	Super Off Road Racer	dt. 62,90
Loopz	dt. 62,90	Super Skweek	a.A.
Lost Patrol	kompl. dt. 62,90	Supremacy	dt. 74,90
Lotus Esprit Turbo	dt. 62,90	Team Suzuki	a.A.
M1 Tank Platoon	dt. 76,90	Team Yankee	dt. 80,90
Masterblazer	dt. 69,90		



The final Whistle	a.A.
T. Mutant Hero Turtles	dt. 69,90
Toki	dt. 62,90
Total Recall	dt. 62,90
Tournament Golf	dt. 69,90
Transworld	kompl. dt. 64,90
Turrican 2	59,90
Ultima 5	74,90
Wheels of Fire	74,90
Wild West World	kompl. dt. 89,90
Wolfpack	dt. 80,90
Wonderland	74,90
World Soccer	dt. 34,90
Wrath of the Demon	74,90
Z-Out	dt. 62,90

**Andere Spiele,  
die Sie in dieser  
Zeitschrift finden,  
auf Anfrage !**

\*\*\*\*\*

## Lösungsbücher:

\*\*\*\*\*

Buck Rogers	29,90
Cadaver	dt. 29,90
Crime Time	dt. 29,90
Dungeonmaster	dt. 29,90
Fatal Heritage	dt. 29,90
Future Wars	dt. 29,90
Indiana Jones Adv.	29,90
Legend of Fairhail	dt. 29,90
Loom	dt. 29,90
Operation Stealth	dt. 29,90
Secret of Monkey Island	dt. 29,90

**andere Bücher auf Anfrage !**

## BESTELLUNGEN AB 90,00 DM VERSANDKOSTEN FREI!

**Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! — System angeben**

W.o.W. Berlin	*	W.o.W. Solingen	*	W.o.W. Frankfurt	*	W.o.W. Stuttgart	*
ab 25.1.91	*	ab 5.2.91	*	Höhenstr. 31	*	Teckstr. 20	*
nur Versand!	*	nur Versand!	*	6231 Schwalbach	*	7730 Schwenningen	*
Tel: 0 30 / 3 24 63 26	*	Tel: 02 12 / 20 13 98	*	Tel: 0 61 96 / 8 24 67	*	Tel: 0 77 20 / 6 23 91	*
Mo - Fr: 16 - 21 Uhr	*	Mo - Fr: 17 - 21 Uhr	*	Mo - Fr: 9 - 21 Uhr	*	Mo - Fr: 17 - 21 Uhr	*
	*	Sa: 12 - 15 Uhr	*	Sa: 9 - 14 Uhr	*	Sa: 9 - 14 Uhr	*

Serviceleistungen: Eilpost-Service: 7,- DM — Sicherheitskarton: 3,- DM

Versandkosten: Nachnahme: 8,- DM — Vorkasse: 4,- DM

Preisänderungen vorbehalten — für Druckfehler keine Haftung





# Ruhmeshalle

Willkommen auf der Seite für Glückspilze! Wie jeden Monat gab's natürlich auch diesmal wieder jede Menge zu gewinnen – wer sich über einen der Preise freuen darf, findet seinen Namen an dieser Stelle.

## Up & Down

Midnight Resistance geht an:

Thorsten Domeyer, Hameln  
M1 Tank Platoon gewinnt:  
Andreas Hartlieb, Wiesloch  
Über Loom freut sich bestimmt:

Markus Frank, Eberstadt-Lennach

Je einen bunten Joker-Ordner bekommen:

Felix Tietje, Osnabrück  
Sven Huber, Erlenbach  
Elmar Hochbaum, Rösrath

## Die Girl-Seite

Je ein scharfes Amiga-Game erhalten:

Oliver Davidovic, Wendlingen

Sonja Bartodziej, Steinhagen  
Martina Kozina, Wolfsburg  
Markus Schlaps, Bernhausen  
Uwe Klein, Frankenthal

## Stromausfall

Das schwarze Auge (Basis-Set) bekommt:

Michael Dilger, Fürstentfeldbruck

Mit Marvel zum Superhelden avanciert demnächst:

Nando Rohner, Basel, Schweiz

## Das Silvesterfeuerwerk

Für alle, die keinen Kalen-

der besitzen, hier noch schnell die richtige Antwort auf unsere schwierige Frage: Der 31.12.91 fällt natürlich auf einen Dienstag. Kommen wir also gleich zum Hauptgewinn, den Merkur-Spielautomat bekommt: Heinz Habel, Ludwigshafen  
Rakete 2 hat abgeschossen: Frank Willinger, Völklingen  
Raketen 3 – 5:

Michael Ohrem, Dorsten  
Christian Henrich, Pforzheim

Martin Seifert, Lollar

Raketen 6 – 10:

Uwe Ida, Wolfsburg  
Dirk Mützel, Königsberg

Daniel Stiel, Fulda  
Lars Pawlinski, Hildesheim  
Andrea Burghoff, Saulheim  
Raketen 11 – 15:

Marco Flindt, Essen  
Hartmut Riecher, Eislingen  
Michael Kim, Hamburg  
Markus Heiler, Dortmund  
Lars Güllekes, Voerde

So, lassen wir's gut sein für heute. Wir wünschen allen Gewinnern recht viel Spaß mit ihren Preisen und drücken den Pechvögeln unter Euch ganz fest die Daumen für's nächste Mal. Bis dahin: ciao, ciao...

ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG

## SOFTWARE-CORNER

Die Sensation in Mannheim

WIR **VERLEIHEN**  
**SOFTWARE** ab DM

**5,-** pro Tag

FÜR DIE SYSTEME:

- AMIGA
- ATARI ST
- IBM-KOMPATIBLE
- COMMODORE C 64
- GAME BOY
- PC-ENGINE

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr  
Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr

**SOFTWARE-CORNER** Inh. D. Neuen

Augartenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 06 21-40 23 87, Fax: 06 21-44 47 73



**Lange mußten die Bildschirmsöldner in ihren Stellungen ausharren und auf schlechtere Zeiten hoffen – aber jetzt ist es mit dem Weihnachtsfrieden wohl endgültig vorbei: Es gibt wieder neue Metzel-Software!**

**Der Amiga Joker meint:**  
NARC ist spannend bis zum letzten Schuß!

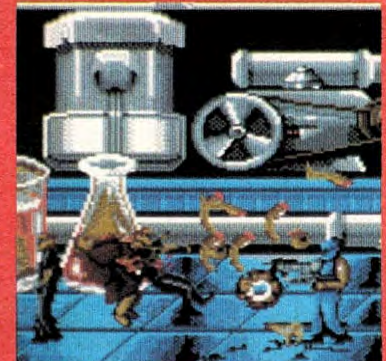
Die Hintergrundstory könnte man sich eigentlich mal wieder sparen, denn bei dieser blutrünstigen Automatenumsetzung geht's im Prinzip nur um eins – alles töten, was sich auf dem Screen bewegt! Aber sei's drum, hier ist die packende Geschichte von Hit Man und Max Force: Die beiden sind zwei Cops im Stil der bekannten Edelbullen aus Miami Vice und stehen in Diensten der D.E.A. (Drug Enforcement Agency – keine Tankstelle!). Dort hat man festgestellt, daß die Drogenbekämpfung viel schneller geht, wenn man die Dealer gleich erschießt anstatt sie umständlich zu verhaften. Deshalb haben sich die Jungs mit netten kleinen Maschinenpistolen ausgerüstet, die praktischerweise auch zum Abschießen von Raketen geeignet sind. Außerdem tragen sie Motorradhelme, um ihren hübschen Kopf zu schützen – man weiß ja schließlich nie, ob man den nicht doch mal brauchen kann...

So ausgestattet geht es dann in über zehn Level (incl. Unterlevel) von einer „Festnahme“ zur nächsten, bis am Ende der Obermottz Mr. Big zum großen Showdown antritt. Schnappt man einen der Gangster lebend, gibt's Bonuspunkte, erledigt man sie gleich richtig, darf man ihre Hinterlassenschaften aufsammeln: Patronen, Drogen, Geld und vor allem die besonders effektiven Raketen (die Dinger reißen den Gegner wortwörtlich in Stücke – sieht noch schlimmer aus als bei „Altered Beast“!). Bei den Feinden hat man sich einiges einfallen lassen, neben Rauschgifthändlern in allen Varianten gibt es noch Hubschrauber, Hunde und sogar riesige Käfer – die sind wahrscheinlich durch übermäßigen Drogenkonsum so groß geworden... Auch die einzelnen Level sind sehr abwechslungsreich gestaltet, die Palette reicht von der tristen Vorstadtstraße über die U-Bahn und ein Gewächshaus bis hin zu Mr. Big's chicem Büro.

Grafisch ist die Gangsterjagd sehr hübsch geworden; mit Zwischenbildern, die effektiv eingeblenet werden, und einem Horizontalscrolling, das kaum bis gar nicht ruckelt. Noch besser sieht es beim Sound aus, hier gibt's anständige Musik und astreine Effekte plus Sprachausgabe. Die Steuerung ist einfach zu bedienen, hat aber ihre Macken: Manche Gegner



Entzückend, diese Gegner!



Blut muß fließen...

(z.B. Hunde und Rollstuhlfahrer) lassen sich nur im Knien erledigen, dabei wirkt es oft sehr störend, daß die Helden sich nach jedem Treffer automatisch wieder zu voller Größe aufrichten. Dieses Manko wird aber mehr als ausgeglichen durch den hervorragenden Zwei-Spieler-Simultanmodus und ein nützliches Radar, das die vorhandenen Ausgänge anzeigt, und auf dem man sogar die einzelnen „Gegnersorten“ unterscheiden kann. Alles in allem ist NARC ein Ballerspiel der Oberklasse, das für hartgesottene Actionfans ganz leicht selbst zur Droge werden kann! (mm)

**Spezialität:** Eine knappe deutsche Anleitung, eine schöne Highscoreliste und eine Continue-Option versüßen das Polizistenleben.



#### NARC

Grafik:	79%
Sound:	82%
Handhabung:	63%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	74%

**Für Fortgeschrittene**  
Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Ocean  
Bezug: Bomico



Die Programmierer von „Grand Monster Slam“ haben wieder zugeschlagen: Das gemeinste, schmutzigste und originellste Sportspiel der letzten 99 Jahre ist endlich auch für den Amiga erhältlich!

# M.U.D.S.

**Der Amiga Joker meint:**  
M.U.D.S. – die größte Gaudi seit den Gladiatorenkämpfen!

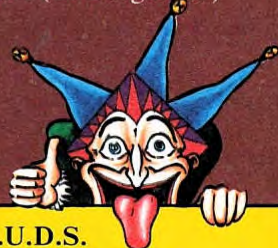
Der sinnige Titel steht für „Mean Ugly Dirty Sports“ und beschreibt den Charakter dieser ruppigen Fantasy-Rugby-Variante recht treffend. Hier stehen keine vorbildlichen Sportler auf dem Platz, sondern zu allem entschlossene Sträflinge, die auf dem Sklavenmarkt eingekauft wurden. Und hier zählt auch nicht Fair Play, sondern nur der Sieg – schließlich geht's um den Pokalgewinn!

Der Spieler bestimmt als Manager über das Schicksal eines fünf Mann starken Teams, er kann aber auch selbst ins wüste Gerangel auf dem Spielfeld eingreifen. Beim Spielereinkauf sollte man sein besonderes Augenmerk auf die (sehr unterschiedlichen) Fähigkeiten der einzelnen Kandidaten richten: Ein „Warklong“ beispielsweise hat einen sehr geringen Luftwiderstand und eignet sich deshalb gut als Läufer; andere machen eher bei den unvermeidlichen Prügeleien auf dem Platz eine gute Figur oder sind die geborenen Strategen. Als Faustregel gilt: Bulle „Hau draufs“ sind meist schlechte Läufer, windschnittige Stürmer dagegen gehen oft schon beim ersten Bodycheck zu Boden. Als Manager muß man sich aber noch um vieles mehr kümmern, z.B. seinen Spielern Hotelzimmer besorgen, auf der Bank oder bei einem Kredithai (zu horrenden Zinsen) das nötige Kapital auftreiben und (ganz wichtig) die richtigen Leute bestechen. Wer den gegnerischen Cracks abends in der Taverne ein Bierchen spendiert, erhält vielleicht wichtige Infos über das nächste Spiel. Noch besser ist es natürlich, gleich den Schiedsrichter zu schmieren ...

Sobald Mannschaftsaufstellung und gewünschte Taktik feststehen, kann man noch in einem Wettbüro auf sein Team setzen, dann geht's ab

ins Stadion. Auf dem vertikal scrollenden Spielfeld muß man den kleinen Saurier, der als Ball fungiert (und natürlich auch bestechlich ist...) möglichst oft in das gegnerische Faß bugsieren. Erlaubt ist dabei alles, was weh tut: Man kann den Gegner umhauen, Prügeleien anfangen, und wenn alle Stricke reißen, auch mal einen geschickten Spielzug inszenieren. Bezeichnenderweise ist das Match auch dann gewonnen, wenn es einem gelingt, die gegnerische Mannschaft soweit zu dezimieren, bis sie nicht mehr genügend (lebende) Spieler für ein komplettes Team hat!

Während man den Strategieteil von M.U.D.S. als Solist bestreiten muß (man kann ihn aber auch ganz weglassen), gibt es im Actionteil auch einen Zwei-Spieler-Modus. Die herrlich schrägen Grafiken machen M.U.D.S. zu einer Augenweide, schade ist nur, daß die Spieler auf dem Platz ziemlich mickrig aussehen. Im strategischen Programmteil sind alle Aktionen menügesteuert und bequem per Maus zu erledigen. Die Action in der Spielarena wird ebenfalls problemlos mit dem Joystick gesteuert. Dazu gibt's heiße Musiken von Chris Hülsbeck und eine hübsch gemachte Anleitung – Kämpferherz, was willst du mehr? (C. Borgmeier)



## M.U.D.S.

<b>Grafik:</b>	76%
<b>Sound:</b>	78%
<b>Handhabung:</b>	70%
<b>Spielidee:</b>	91%
<b>Dauerspaß:</b>	88%
<b>Preis/Leistung:</b>	80%
<b>Red. Urteil:</b>	87%

**Für Fortgeschrittene**  
Preis: ca. 89,- DM  
Hersteller: Rainbow Arts  
Bezug: Rushware

**Spezialität:** Zwei Disketten, Handbuchabfrage.





# Horror Zombies from the Crypt

Computerspiele der Marke Blut & Horror sind schwer im Kommen – „Elvira“ war anscheinend nur die Spitze des Grabhügels. Auch bei Millennium hat man jetzt ein paar Zombies ausgebuddelt...

Ein Actionadventure der Gänsehaut-Klasse soll es sein, und das sehenswerte Intro ist auch ganz danach: Gräber öffnen sich, Schreie gellen durch die Nacht, die



Untoten sind wieder unterwegs. Alsdann darf man sich sechs (umfangreiche!) Level lang gegen Horrorwesen aller Art zur Wehr setzen, angefangen vom gemeinen

Zombie bis hin zur blaublütigen Fledermaus. Da heißt es, kühlen Kopf zu bewahren, solange man ihn noch aufhat, denn so nebenbei wollen auch noch alle möglichen Gegenstände (Waffen, Schätze usw.) gefunden und aufgesammelt werden. Und wie bei einem richtig schön schlechten Horrorfilm gibt's auch hier jede Menge Geheimtüren, morsche Bodendielen oder offene Kamine, die sich plötzlich drehen. Sound und Grafik geben sich angemessen schaurig, auch wenn die meisten der

herumwandelnden Kreaturen eher häßlich als furchteinflößend sind. Dafür ist das Scrolling überzeugend, und die Todes-Animation der Spielfigur hat sich sogar den goldenen BPS-Orden am Band verdient. Nur leider ist die Steuerung genauso altertümlich wie der Frack von Graf Dracula: Mit dem Joystick kann man nur laufen, hüpfen und ballern, zum Ducken braucht man die Space-Taste. Dazu ist das Game ziemlich schwer und häufig unfair, gelegentlich muß schon ein

Leben geopfert werden, um bestimmte Stellen zu erkunden. Das macht das Grusical zwar nicht zum totalen Flop, aber mehr als erträgliches Mittelmaß sollte man sich nicht erwarten. (mm)



## Horror Zombies from the Crypt

Grafik:	72%
Sound:	62%
Handhabung:	41%
Spielidee:	34%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	45%
Red. Urteil:	48%

### Für Experten

Preis: ca. 84,- DM  
Hersteller: Millennium  
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Die Splatter-Oper bietet eine deutsche Anleitung und relativ kurze Ladezeiten.



**UNI COMP**  
von HANDELSGESELLSCHAFT MBH

Druckertyp	Transfer-Farbband	Normal-Farbband
Citizen Swift 24	28,70 DM	8,70 DM
Star LC 10	24,90 DM	7,50 DM
Präsident 63xx	19,90 DM	6,20 DM
Mannesmann Tally	19,90 DM	6,20 DM
NEC P6/7/60/70/2/2200	29,80 DM	9,90 DM
Epson LQ 500/800	28,50 DM	8,85 DM

**Super !Endlich problemloses Übertragen vom Normalpapier-Ausdruck auf Textil, Keramik, Metall, Glas und auf Kunststoff. Verschicken Sie doch ganz einfach Geburtstagsgrüße und Glückwünsche auf einem T-Shirt; originelles Eigen-Design in Top-Qualität, wasch- und kratzfest, lichteht und lebensmitteltauglich !**

**FINAZIERUNGSKONZEPTE FÜR EXISTENZGRÜNDER**

UNI COMP Handels GmbH  
Postfach 1110 D-8225 Traunreut  
Tel.: 08669/3 66 93 Fax: 1 26 00

**KOMPLETTSYSTEME  
RECYCLING-SERVICE**



© f. W. 1/11



# Crown

Wer mag immer noch nicht glauben, daß ein Spiel trotz schön gemalter Bilder und fetziger Begleitmusik ein absoluter Flop sein kann? Hier ist der Beweis...

Der kleine Bruder unseres Cover-Künstlers Celâl hat bei Starbytes neuem Prügelspiel den Pinsel geschwungen, vertont wurde es von einem talentierten Newcomer namens Tunc Satiroglu (ein Name, den man sich merken sollte, auch wenn's schwer fällt). Aber was helfen die schönsten Sprites, wenn sie sich - wegen fehlender Animationsstufen - schrecklich abgehackt bewegen? Ja, was soll man überhaupt mit einem Spiel anfangen, bei dem man andauernd mit Diskettenwechseln beschäftigt ist und sich die restliche Zeit mit einer viel zu trägen Joysticksteuerung herumärgern darf?

Trotzdem sei kurz das Spielgeschehen erzählt: Im Reich der Tiere ist gerade der Posten des Königs freigeworden; jeder Bewerber muß die sechs vorhandenen Kontinente besuchen und dort alle Gegner niedermachen. Die Schwierigkeiten beginnen aber bereits bei der Anreise, denn hier muß man immer ein anderes Zwischenspiel (also ebenfalls sechs) über sich ergehen lassen. Bei einem reitet man z.B. auf einem Pferd und sammelt

Schilder ein, im nächsten hüpfte man mit einem putzigen Drachen von Insel zu Insel, in einem weiteren tanzt man mit einem hübschen Piratenmädchen, usw. Wiedermal hört sich das alles wesentlich spannender an, als es dann tatsächlich ist. Dabei ist es noch das geringste Übel, daß der Joystick in jeder Zwischensequenz mit anderen Funktionen belegt ist; im Endeffekt ist Crown nämlich nur eine Ansammlung von hübschen Bildern und guten Musikstücken, bei der man vergessen hat, ein Spiel einzubauen. (C. Borgmeier)



## Crown

Grafik:	72%
Sound:	81%
Handhabung:	21%
Spielidee:	19%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	25%
Red. Urteil:	24%

## Für Experten

Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Starbyte  
Bezug: Bomico

**Spezialität:** Wer kein Zweitlaufwerk hat, wird die beiden Disks öfters in der Hand haben...



# Sliders

Was macht ein Hersteller, der anderswo abkupfern will, dies aber möglichst unauffällig? Ganz einfach: Er kombiniert die Grundgedanken von zwei anderen Spielen, und schon ist das brandneue Game fertig!

Wie so etwas in der Praxis aussieht, zeigt uns das französische Softwarehaus Microids mit dieser Mixtur aus „Masterblazer“ und „Marble Madness“. Eine gelbe und eine blaue Kugel gleiten über ein dreidimensional dargestelltes Spielfeld und versuchen, in den Besitz eines kleinen Bällchens zu kommen. Sobald das gelungen ist, muß man es noch schaffen, den Ball in das gegnerische Tor zu schießen, einem viereckigen Ausschnitt auf der Spielfläche. Wenn man nahe genug an dem Bällchen dran ist, kann man es per Knopfdruck zu sich heranziehen, es klebt dann an der eigenen Kugel wie an einem Magneten fest. Ist einem der Gegner zuvorgekommen, braucht man ihn bloß zu rammen, und schon gleitet der Spielball wieder frei im Raum herum. Um die Angelegenheit etwas schwieriger zu machen, hat man schließlich noch zahlreiche Hügel und tückische Felder auf den insgesamt zwölf Spielflächen verteilt. Erfreulicherweise wird das Ballgeschiebe in vollem

PAL-Overscan gezeigt, bei Bedarf kommt auch ein Split-Screen zum Einsatz. Dank der eintönigen Farbwahl ist Sliders zwar optisch wenig reizvoll, dafür wird rasend schnell und butterweich gescrollt. Positiv fallen neben den brauchbaren Sound-FX vor allem die endlos vielen Einstellparameter auf (Spielzeit, Schwerkraft, Anziehungskraft, Gleitgeschwindigkeit etc.). Leider wird spielerisch insgesamt etwas zu wenig Abwechslung geboten, so daß die Motivation nicht allzulange vorhält. (Manuel Semino)



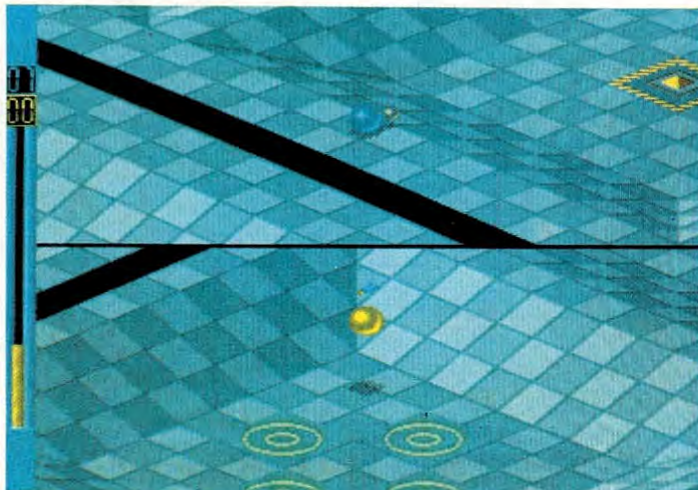
## Sliders

Grafik:	62%
Sound:	54%
Handhabung:	65%
Spielidee:	45%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	54%

## Variabel

Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Microids  
Bezug: Leisuresoft

**Spezialität:** Zwei-Spieler-Modus (Mensch/Computer), Steuerung per Joystick, Maus oder Tastatur.









# COMPUTER ABC

**Biochip:** Schaltelement, das aus organischen Substanzen (Eiweiß) besteht – praktisch der erste Schritt zur Annäherung von Mensch und Maschine (schließlich ist das menschliche Hirn im Prinzip auch nichts anderes als ein einziger, riesiger „Biochip“).

**BIOS:** So heißt das Ein-/Ausgabesystem bei MS-DOS- (und CP/M-) Rechnern.

**Bit:** Abkürzung für „Binary Digit“, Binärstelle. Kleinste Speichereinheit einer EDV-Anlage, die nur die Werte 1 oder 0 enthalten kann. 8 Datenbits (+ 1 Prüfbit) bilden zusammen ein Byte („Bitte acht Bits!“).

**Bitmap-Grafik:** Grafikdarstellung auf der Basis eines Raster-, bzw. Matrix-Codes („Mosaik-Code“). Wer's genauer wissen will, der frage die berühmten „Bitmap-Brothers“ ...

**Boolesche Algebra:** Der liebe Herr Boole (1815 – 1864) hat mit seiner auf der Zahl 2 fußenden, logischen Algebra die Grundlage für die sogenannte Schaltalgebra geschaffen. Deren wichtigste Funktionen sind die berühmten UND-, ODER- und NICHT-Verknüpfungen, auf denen sämtliche Schaltungen in einem Elektronenhirn aufgebaut sind.

**booten:** Der Neustart des ganzen Computersystems; war dieses vorher bereits in Betrieb, spricht man von „Rebooten“. Wer hätte das gedacht?

**Bootblock:** Der Teil eines Programms, der für dessen Start zuständig ist. Außerdem: Beliebter Nistplatz für die unbeliebten (weil oft zerstörerischen) „Bootblock-Viren“.

**Buffer:** Der englische Ausdruck für „Puffer“. Eine

Speichereinheit, die gewissermaßen als Datenzwischenlager dient, wenn zwei Geräte unterschiedlicher Verarbeitungsgeschwindigkeit miteinander Daten austauschen (z.B. Computer und Drucker).

**Bug:** Programmfehler. Bedeutet eigentlich „Wanze“ – einer der ersten bekanntgewordenen Programmfehler wurde nämlich von einer toten Wanze verursacht, die sich ausgerechnet einen Computer als letzte Ruhestätte ausgesucht hatte ...

**Bulletin Board:** „Schwarzes Brett“, etwa für Mitteilungen in einer Mailbox.

**Bus:** Erstens ist das natürlich die Abkürzung für „Omnibus“; darüberhinaus bezeichnet man auch die Verbindungsleitung innerhalb eines Computersystems so. Und zwar je nach deren Aufgabe als Datenbus, Steuerbus oder Adreßbus.

**C:** Sehr maschinennahe und vielseitige Programmiersprache.

**C 64:** Nicht nur eine Legende, sondern immer noch der Welt meistverbreitetster Heimcomputer – knapp 4 Millionen Stück hat Commodore von dem „Brotkasten“ unter die Leute gebracht!

**CAD:** Abkürzung für „Computer Aided Design“, also computerunterstütztes Entwerfen in Architektur, Maschinenbau usw.

**Carriage Return Key:** Die „Wagenrücklauftaste“ wird heutzutage meist schlicht als Enter-Taste bezeichnet. Aber wer's gerne umständlich mag ...

**CBM:** Abkürzung für „Commodore Business Machines“ – kommt einem irgendwie recht bekannt vor, nicht?

**CD-ROM:** Und noch 'ne Abkürzung ... Diese steht für „Compact Disc Read-Only Memory“, auf deutsch heißt das Teil einfach Bildplatte. Könnte sich übrigens zum Nachfolger der Diskette und damit zum Speichermedium der Zukunft entwickeln.

**Central Processing Unit:** Wird meist kurz CPU genannt und bezeichnet die zentrale Recheneinheit eines Computers, also sein „Hirn“.

**Centronics-Schnittstelle:** Vom Druckerhersteller Centronics entwickelte, parallele Schnittstelle, die fast schon so etwas wie eine Norm für Druckerschnittstellen geworden ist.

**Chaos Computer Club:** Seit 1983 in Hamburg bestehende, lockere Vereinigung von Hackern, die durch verschiedene aufsehenerregende Aktionen bekanntgeworden ist (die Jungs haben sich beispielsweise in den NASA-Rechner gehackt, die Nordsee in die Elbe geleitet und fressen öfters kleine Kinder).

**Checkbit:** „Prüfbit“, das selbst keine Dateninformation trägt, sondern nur zur Sicherheit bei jedem Byte dabei ist, falls eins von dessen acht „richtigen“ Bits mal umfällt.

**chiffrieren:** verschlüsseln.

**Chip:** „Scheibchen“, auf dem die einzelnen Schaltelemente untergebracht sind (heutzutage sind das schon ein paar Millionen pro Chip!)

**Clip Board:** Bereich im Arbeitsspeicher, der für die vorübergehende Zwischenlagerung von Daten, Texten und Bildern verwendet wird.

**Cluster:** Speichertechnik bei der Ablage von Dateien auf Festplatten unter MS-DOS.

Dabei werden Blöcke von jeweils 4 kByte (Cluster) gebildet, um die Dateien platzsparend unterzubringen.

**COBOL:** Verbreitetste Programmiersprache für kaufmännische Anwendungen, „Common Business Oriented Language“.

**Code:** Schlüssel, auch Verschlüsselungssystem, z.B. der ASCII-Code für alle üblicherweise bei einem Computer verwendeten Zeichen.

**Commodore:** Ein nicht ganz unbekannter Computerhersteller.

**Compiler:** Übersetzungsprogramm für andere Programme.

**Computerangst:** Für unser eins unerklärliche Abneigung meist älterer Mitbürger, sich mit unseren elektronischen Lieblingen persönlich auseinanderzusetzen. Hat aber auch seine Vorteile: So läßt Omi wenigstens den Amiga in Ruhe ...

**Computercamp:** Schlicht und ergreifend ein Ferienlager für Computer-Freaks.

**Computer-Freak:** Du zum Beispiel bist entweder so einer, oder Du hast Dich in der Zeitschrift geirrt ...

**Computerkriminalität:** Das ist nun wirklich die Domäne von Dr.Freak, deshalb nur ganz kurz: So ziemlich alles was mit Computern zu tun hat, aber vom Gesetzgeber verboten ist, läuft unter diesem Begriff. Zum Bleistift Hacken, Raubkopieren, Betrug am Scheckkartenautomaten und so weiter und so fort.

**Computerkunst:** Wenn nicht gerade von Musikkompositionen die Rede ist, dann guckt doch einfach mal in die Joker-Galerie!

**Computermagazin:** Keine Ahnung, was das nun wieder sein könnte – man kann ja nicht alles wissen!



# PREIS-TIP

Nur solange der Vorrat reicht!!!



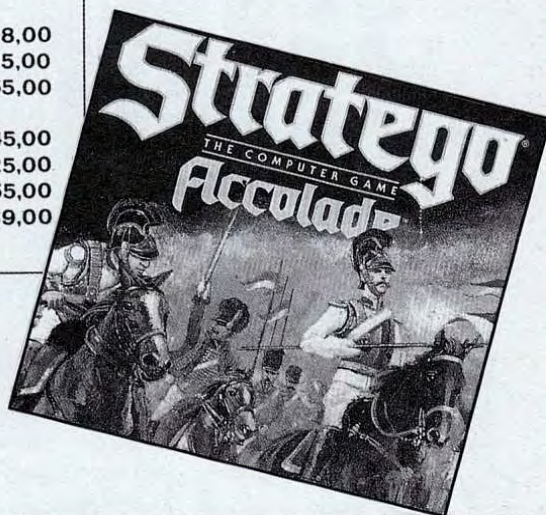
Speichererweiterung A500 (512KB)  
inclusive Uhr & Spiel Ritter 155,00 DM

Disketten:  
3,5" Doppelseitig, 80 Tracks, 135 Tip 8,50 DM  
5,25" Doppelseitig, 40 Tracks, 48 Tip 7,50 DM

Joysticks Competition PRO 18,50 DM  
Schwarzes Gehäuse - Art. Nr. 90110S 22,50 DM  
Klares Gehäuse - Art. Nr. 90120S 9,00 DM  
Bitstar Joystick - Art. Nr. 65939

Titel	MS-DOS 3,5"/5,25"	Amiga
Air Supply	39,00	-
Carthage	-	69,00
Champion of the Rai	70,00	70,00
Elvira - Mistress of the Dark	99,00	89,00
Knights of the Sky	99,00	-
Lightspeed	99,00	-
Murder In Space	80,00	-
Sim City	82,00	82,00
Sim City Terrien Editor	40,00	40,00
Im Pack: Sim City und Terrien Editor	110,00	110,00
The Second World	65,00	55,00
Transworld	-	75,00
World Champ. Boxing	55,00	55,00

Titel	C 64
Krieg um die Krone I	45,00
Krieg um die Krone II	50,00
Im Pack: Krieg um die Krone I+II	88,00
Sim City	55,00
Sterne wie Staub	55,00
Teenage Mutant - Hero Turtles	45,00
The Second World	25,00
Transworld	55,00
Warlord	39,00



## Bestellschein

Bitte liefern Sie mir per Nachnahme ...

Name:		Disk.	Cass.
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			

Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

An  
C S S  
Computershop  
Stengel

Brakhofstraße 21 b  
4800 Bielefeld 16



Eine alte Bauernregel sagt: „Alles neu macht der Februar“. Das reimt sich aber nicht, und deshalb stimmt's auch nicht. Weil, soviel hat er gar nicht neu gemacht, der Februar...

# UP

## Redaktionscharts

1. M.U.D.S.
2. CHAOS STRIKES BACK
3. PUZZNIC
4. MIG-29 FULCRUM
5. BUCK ROGERS
6. LOOPZ
7. JACK NICKLAUS GOLF
8. PANG
9. WRATH OF THE DEMON
10. SHUFFLE



## Verkaufscharts

- 1.(1) ULTIMA V
- 2.(7) TRANSWORLD
- 3.(4) POWERMONGER
- 4.(-) MI TANK PLATOON
- 5.(9) F-19 STEALTH FIGHTER
- 6.(3) CADAVER
- 7.(5) INVEST
- 8.(8) WILD WEST WORLD
- 9.(-) MONKEY ISLAND
- 10.(6) KICK OFF 2

## Lesercharts

1. (1) PIRATES!
2. (2) KICK OFF 2
3. (3) SIM CITY
4. (6) INDIANA JONES (ADV.)
5. (4) POPULOUS
6. (-) POWERMONGER
7. (7) NORTH & SOUTH
- 8.(10) LEGEND OF FAERGHAIL
9. (-) CADAVER
10. (8) LOOM

Bevor wir uns die Charts etwas genauer ansehen, wollen wir heute noch ein paar allgemeinere Plattheiten loswerden. Es kommen nämlich in letzter Zeit eine ganze Menge Anfragen zu dieser Seite herein, höchste Schwebbahn also, auch mit ein paar Antworten rauszurücken!

Einmal möchten viele Leser wissen, ob wir die Charts nicht ein wenig bunter machen können. Ja nun, möglich ist natürlich fast alles, aber nix ist umsonst. In diesem Fall heißt das, eine andere Seite müßte schwarz/weiß/grau werden. Mit einem Wort: Wir sind uns noch nicht ganz sicher und bitten daher höflichst um ein paar weitere Zuschriften zu diesem Thema. Kommen wir ganz zwanglos zum zweiten Punkt: Einige von Euch haben angefragt, warum die Redaktions-Hits immer nur aus dem betreffenden Heft stammen. Es wurde gar geargwöhnt, wir würden die guten alten Knaller gering achten! Keine Spur – es ist nur einfach so, daß diese Liste unsere Jawollo-Auswahl der neu hereingekommenen Games darstellt. Und damit ist auch gleich das dritte Problem gelöst. Ihr habt uns nämlich aufgefordert, einen Hit und einen Flop des Monats zu vergeben. Tja, das ist nun wirklich ganz einfach: Der Hit des Monats ist das erstplatzierte Game in den Redaktionscharts, das neueste Brechmittel findet Ihr unter Punkt Eins in den Flops. Alles bounty?



Prima, dann schauen wir uns, wie versprochen, ein wenig die Charts an. Eure stehen wie stets fest und sicher. Nur die beiden Reißer „Powermonger“ und „Cadaver“ haben sich dazwischengemogeln können, und das wird sicher niemanden überraschen. Überrascht hat uns allerdings, daß sich auch in den Verkaufs-Hitlisten diesen Monat verhältnismäßig wenig getan hat. Gut, sie wurden ein bißchen durcheinandergewürfelt, bringen aber ebenfalls nur zwei Newcomer auf die Waage. Ihr werdet doch nicht ganz solide werden...!? Wie auch immer, wir warten wieder sehnsüchtigst auf Eure Hits und Flops (einfach Postkarte schicken) und verlosen unter den Einsendern:

1 x Dino Wars

1 x Wheels of Fire

1 x Puzznic

sowie drei Joker-Sammelordner. Gebt bitte an, was Ihr gerne gewinnen würdet und vergeßt Eure Adresse nicht! Unsere lautet:

Joker Verlag  
Up & Down  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

# & DOWN

## Leser-Flops

1. DAS HAUS
2. DAS MAGAZIN
3. NUCLEAR WAR
4. PROSOCCER 2190
5. ASTATE

## Redaktions-Flops

1. MATCH PAIRS
2. TERRAN ENVOY
3. EAGLE'S RIDER
4. LINE OF FIRE
5. COUGAR FORCE

# ROCKUS





**Rollenspieler sind ja von Haus aus Spezialisten für verzweifelte Situationen – aber daß wir sooo lange auf die Erweiterungsdisk für „Dungeon Master“ warten mußten, war schon eine besonders schwierige Prüfung!**

# CHAOS strikes back



Finstere Dungeons...



Grausige Gegner...



**Der Amiga Joker meint:**  
Chaos Strikes Back – das Beste, was einem Dungeon Master Fan passieren kann!

Wer da glaubt, der teuflische Lord Chaos sei bereits endgültig besiegt, der irrt gewaltig: Während alle Welt ihn längst für tot und begraben hielt, hat der alte Ordnungshasser einen Super-Dungeon zusammengezimmert, in dem er jetzt geduldig auf die nächste Abenteuergruppe wartet. Außerdem sind in diesem labyrinthischen Verliesystem vier Kristalle versteckt, die magische Energie speichern können und dem chaotischen Lord zur Weltherrschaft verhelfen sollen. Womit die zu lösende Aufgabe auch schon klar sein dürfte: Die Kristalle müssen gefunden und zerstört werden, anschließend geht's dann unserem finsternen Adligen (nochmals) an den Kragen. Soweit so vielversprechend, was hat sich nun „spieltechnisch“ alles verändert?

Zunächst einmal findet man in der Box jetzt doppelt so viele Disketten wie ehemals, nämlich stolze zwei. Auf Disk Nr. 1 ist das eigentliche Game, auf Disk Nr. 2 befinden sich außer einer Trickfilmsequenz mit dem „geschichtlichen Hintergrund“ des Spiels noch zwei interessante Hilfsprogramme: Eines davon ermöglicht es, die Konterfeis der Recken nach Belieben abzuändern, außerdem können über dieses Menü auch die altgedienten Haudegen aus „Dungeon Master“ übernommen werden (wobei sie allerdings sämtliche Besitztümer verlieren). Desweiteren gibt's hier ein Orakel, das die momentane Spielsituation analysiert und Tips zu den Rätseln und Monstern gibt, mit denen man sich gerade herumärgert.

Wer nicht mit seinen alten Charakteren weitermachen will, kann sich im örtlichen Gefängnis mit frischen Helden eindecken. Davon gibt es 22 Stück, vom Untoten bis zum Minotaurus ist alles vertreten, was viel Punkte

und Erfahrung hat. Und beides wird auch dringend benötigt, denn die (teilweise völlig neuen) Monster sind stärker und gemeiner denn je. Ebenso die Rätsel – für einige dieser Kopfnüsse braucht man schon einen riesigen Nußknacker! Damit man seine Aufmerksamkeit voll und ganz den Problemen rund um die Schergen des Bösen widmen kann, findet man bereits nach den ersten paar Schritten eine Dungeon-Karte, auf der auch alle Spezialfelder eingetragen sind (Geheimtüren allerdings nicht). Ansonsten ist sowohl grafisch/soundmäßig, als auch hinsichtlich der (Maus-) Steuerung alles beim Alten geblieben. Was im Prinzip nicht weiter verwunderlich ist, schließlich handelt es sich bei Chaos Strikes Back nur um eine Erweiterungsdisk, zudem war ja schon „Dungeon Master“ ziemlich perfekt – was hätte man also noch groß verbessern sollen?

Auf alle Fälle ist jetzt wieder genügend Stoff für mitternächtliche Exkursionen vorhanden, alte Chaos-Veteranen werden ganz sicher begeistert sein! Neueinsteigern sei zunächst allerdings eingehendes Training mit dem Urprogramm dringend empfohlen... (wh)



## Chaos Strikes Back

Grafik:	79%
Sound:	73%
Handhabung:	83%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	94%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	87%

**Für Experten**  
Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: FTL  
Bezug: Leisuresoft

**Spezialität:** Relativ lange Ladezeiten, nur ein Spielstand pro Disk, englische Anleitung.







# On the Road

Nach dem recht erfolgreichen „Wall Street Wizard“ hat sich das junge deutsche Softwarehaus Lifetimes nun erneut an einer Wirtschaftssimulation versucht. Wie bei Starbytes „Transworld“ geht es dabei um die geheimnisvolle Welt des Speditionsgeschäfts.

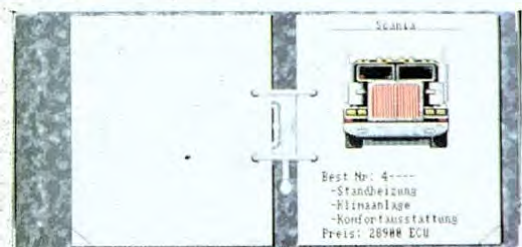


**Der Amiga Joker meint:**  
On The Road macht  
Trucker-Träume wahr.

Statt sich im hektischen Börsenrummel zurechtzufinden, soll man diesmal also die Kapitäne der Landstraße dirigieren. Bis zu sechs Spieler (fehlende ersetzt der Amiga) können sich an dem Versuch beteiligen, den Transportmarkt in Europa zu beherrschen. Im Anfangsmenü lassen sich verschiedene Optionen, wie Schwierigkeitsgrad, Niederlassungsort, Wettereinfluß, Anfangskapital etc. einstellen. Ist soweit alles klar, darf man auf dem Chefsessel Platz nehmen, der sich in einem relativ schmucklosen Büro befindet. Als erstes muß natürlich mal ein fahrbarer Untersatz her; am besten nimmt man da nicht irgendeinen Billig-Truck, sondern stellt sich sein Wunschmobil aus Führerhaus, Motor, Fahrwerk und Auflieger selbst zusammen. Das kostet zwar eine Stange, aber dafür braucht man sich z.B. mit einem besonders leisen Lkw auch nicht um das Nachtfahrverbot in Österreich zu kümmern.

Dann befinden sich im Büro noch ein Aktenschrank, eine Ablage für die Aufträge, der Firmencomputer und ein Funkgerät. Mit letzterem erteilt man seinen Fahrern Anordnungen: wohin sie fahren sollen, wo sie tanken sollen, wann sie schlafen sollen usw.. Daraus läßt sich schon erkennen, daß hier viel Wert auf Realismus gelegt wurde – sowohl die Fahrer als auch der Boß (also man selbst) müssen bestimmte Ruhezeiten einhalten, um nicht binnen kürzester Zeit im Krankenhaus zu landen. Neben dem eigenen Arbeitsplatz kann man noch weitere Örtlichkeiten aufsuchen: die Bank, das Gericht, ein Detektivbüro (übernimmt Aufträge aller Art, von der Bestechung eines Richters bis zur Verprügelung eines Konkurrenten) und schließlich den Flughafen.

Gesteuert wird mit Maus und Tastatur, wobei die ganze Handhabung einfach und unkompliziert ist. Nicht gerade überwältigend sind dagegen die (wenigen) Grafiken und der kaum vorhandene Sound. Bei mindestens 1MB Speicher werden längere Nachladezeiten vermieden, und man kann auf weitere Optionen, wie eine Europakarte samt Lkw-Standorten zurückgreifen. Wer nur 512K Speicher besitzt, sollte auf alle Fälle die gesamte Peripherie abhängen. Natürlich können Spielstände abgesaved werden, und eine Wahl zum „Trucker des Monats“ (Highscoretable) ist ebenfalls möglich. Das Spiel und die 72seitige Anleitung sind in leichtverständlichem Deutsch. Simulationsfans, die was für richtig große Autos übrighaben, können also unbesorgt mal bei On the Road reinschauen! (wh)



## On the Road

Grafik:	57%
Sound:	19%
Handhabung:	74%
Spielidee:	65%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	71%
Variabel	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Lifetimes	
Bezug: International Software	

**Spezialität:** Zwei Disketten ohne Kopierschutz, Handbuchabfrage, HD-Installation möglich.



*Das Jahr fängt gut an!*

*4x Action und Spannung (incl. 1 Thalion-T-Shirt)  
aus dem Jahre 1 der Thalion.*



**From the Chambers of Shaolin to Teramis  
– THE FIRST YEAR –**

*Nur nur DM 74.<sup>95</sup>  
(unverbindliche Preisempfehlung)*





Grafisch übermäßig aufgemotzte Games wie „Dragon's Lair“ oder „Beast 2“ sind, was ihre Spielbarkeit angeht, allzu oft eine herbe Enttäuschung. Nicht so das neueste Werk von Readysoft: Dabei handelt es sich zwar auch um ein kleines Grafikwunder – aber eines, das man tatsächlich spielen kann!

#### Der Amiga Joker meint:

Wrath of the Demon ist ein grafisches Meisterwerk, bei dem auch der Spielspaß nicht zu kurz kommt!

Bemerkenswerterweise stammte die Amigaversion des Grafikspektakels „Dragon's Lair“ ja ebenfalls von Readysoft; diesmal hatten sie aber ein paar Programmierer unter Vertrag, die über schöner Optik die Spielbarkeit nicht aus den Augen verloren haben. Erstaunlich, ist Wrath of the Demon doch das Erstlingswerk des kanadischen Newcomer-Teams Abstrax! Die vier Disketten sind prallgefüllt mit 15 Leveln voller butterweichem Scrolling, witzigen Animationen, passenden Musiken und einem trickfilmartigen Vorspann à la „Beast 2“. Und eine Hintergrundgeschichte gibt's hier natürlich auch:

Vor vielen, vielen Jahren hatte der Hofzauberer eines fernen Königreichs einen uralten und sehr mächtigen Dämon beschworen, auf daß er ihm helfe, den König zu vernichten – der gute

Mann wollte selbst gerne auf den Thron klettern. Der Dämon dachte jedoch gar nicht daran, sich um die Wünsche des Magiers zu kümmern, stattdessen zerstörte er das ganze Land samt König und Zauberer und legte sich wieder schlafen. Die Zeit verstrich, Generationen kamen und gingen, ein neues Königreich entstand, und die Menschen vergaßen die schrecklichen Ereignisse. Da trug es sich zu, daß einer guten Fee im Traum Horden von Monstern erschienen, die sich daranmachen, das jetzt so blühende Land erneut zu zerstören. Eilends warnte sie den gerade aktuellen König vor der Gefahr, und der sandte auch sogleich einen Boten mit einem Bittbrief zu seinem besten Ritter. Doch der Dämon war mal wieder schneller und ließ den Boten durch seine Schergen niedermeucheln. Aber es begab sich, daß just in diesem Moment ein fremder Reisender um die Ecke gebogen kam und den feige dahingemordeten Boten in seinem Blute liegend fand. Genauer gesagt, Boten, Blut und

Brief. Den Brief brachte er schnurstracks zum König; der versprach ihm dafür auch gleich sein liebezendes Töchterlein, wenn er – ja WENN er doch bitte eben auch noch schnell das Königreich retten könnte, nachdem er den Brief schon so schön transportiert hat. So, und damit bist Du an der Reihe...

Im Vorspann des Games darf man die Boten-Abmurrkszene bewundern, schön schauerlich unterlegt mit Käuzchenschreien und Hundegebell. Sobald man sich von diesem Schrecken erholt hat und wieder unter seinem Amiga hervorgekrochen ist, kann man langsam darangehen, sich die Hand der Prinzessin zu verdienen. Die Holde sieht zwar ganz erträglich aus, aber leicht zu kriegen ist sie nicht: 15 lebensgefährliche Landschaften wollen durchquert sein, bis man ernsthaft über eine mögliche Thronfolge nachdenken kann. Im ersten Level reitet man mit einem (wunderschön animierten) Pferd von links nach rechts auf einem Schotterweg dahin. Auftau-





chende Hindernisse müssen übersprungen werden, heranstürmende Flugdrachen kann man mit gezielten Faustschlägen ins Jenseits befördern. Und die von Zeit zu Zeit herumstehenden Zaubertänke sollten auch noch aufgesammelt werden, davon gibt es drei verschiedene Sorten: eine beschert dem Helden drei Sekunden Unsterblichkeit, eine weitere zerstört fast alle Monster, die gerade in der Nähe sind, und die dritte bringt verbrauchte Lebensenergie sofort zurück. Nichtsdestotrotz schafft man diesen Abschnitt erst nach etlichen Anläufen, denn die Hindernisse am Boden und die Monster in der Luft kommen mit so einem atemberaubenden Tempo daher, daß man nur mit äußerster Konzentration und Reaktionsschnelligkeit das Ende des Levels erreicht. Und hier geht's schließlich erst richtig los! Als nächstes stehen nämlich die ersten Schwertduelle auf dem Programm: Anfangs sind die Gegner zwar noch klein und putzig, aber in jedem Spielabschnitt werden die Biester größer und greulicher bis hin zu Monstern, die beinahe den halben Bildschirm füllen! Außerdem müssen an einigen Stellen Schlüssel und Extrawaffen eingesammelt werden um weiterzukommen. Die Grafik ist zwar nicht sooo atembe-

raubend wie etwa bei „Dragon's Lair“, aber sie schlägt eine ganze Menge von dem, was sich zur Zeit so am Markt tummelt. Abwechslungsreiche Hintergründe, feinstes Parallax-Scrolling und hinreißende Animationen (es ist einfach traumhaft, wie der wackere Held von seinem Reittier fliegt!) lassen einen nur zu oft vergessen, daß man sich ja eigentlich um dieses böse Monster kümmern sollte... Die verschiedenen Musikstücke sind ebenfalls sehr stimmungsvoll, die Effekte dagegen ein wenig kümmerlich geraten. Bei der Handhabung sind Licht und Schatten ziemlich gleichmäßig verteilt: Die Joysticksteuerung geht grundsätzlich in Ordnung, sie ist nur manchmal ein wenig zäh. Die vier Disketten wollen natürlich auch gewechselt werden, wer ein Zweitlaufwerk besitzt, tut sich da mal wieder erheblich leichter. Der relativ hohe Schwierigkeitsgrad verliert durch zwei ausgesprochen anwenderfreundliche Features viel von seinem Schrecken: Zum einen gibt es unendlich viele Continues (!), zum anderen kann nach dem Bestehen eines Levels der Spielstand abgespeichert werden. Alles zusammen ein wirklich brauchbares Game, das zudem nicht einmal übermäßig teuer ist. Knapp 90 Eier für so viel geballte

Grafikpower *plus* Spielspaß – da darf man einfach nicht meckern!  
(C. Borgmeier)



#### Wrath of the Demon

Grafik:	89%
Sound:	74%
Handhabung:	70%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	76%
Für Experten	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Readysoft	
Bezug: International Software	

**Spezialität:** Deutsche Anleitung, bis zu zehn Spielstände können auf einer Extradisk abgespeichert werden.



# Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design

Was für ein ewig langer Name! Dabei handelt es sich hier doch lediglich um den Nachfolger zum guten alten „Jack Nicklaus' Golf“. Und was PC-Golfer längst wissen, müssen jetzt auch wir Amigianer glauben: Das Teil ist wirklich gut!

**Der Amiga Joker meint:**  
Schöne Grafik, viele Extras – Jack Nicklaus bietet Golf für Feinschmecker!

Schon der Vorgänger war ein ganz passables Golfspielchen und hat zumindest in den USA viele Freunde gefunden. Beweis: Mittlerweile sind bereits drei Course Disks erhältlich. Für Jacks zweiten Streich hat man sich bei Accolade nicht lumpen lassen und dem Programm einen Golfplatz-Designer spendiert, der eine Klasse für sich ist: trotz der Vielfalt von Optionen gut zu bedienen, und selbstverständlich können die selbstgestrickten Kurse auch abgespeichert werden. Dabei käme hier ohnehin so schnell keine Langeweile auf, denn man darf sich an Meister Jacks persönlichen Lieblingslöchern versuchen, und auch sämtliche Kursdisketten arbeiten einwandfrei mit der neuen Version zusammen.

Die Handhabung war schon im ersten Teil recht gut und ist es noch, hinsichtlich der Optionen hat sich nicht viel geändert. In zwei unterschiedlichen Spielmodi dürfen bis zu vier menschliche Kontrahenten ihr Können aneinander messen, bei Bedarf stehen neun Computergegner bereit (vier Damen und fünf Herren, darunter natürlich auch Mr. Nicklaus persönlich – und der spielt so gut, wie man es von ihm erwartet...). Es gibt verschiedene Schlägersätze, sogar eigene Lady-Schläger für die weiblichen Fans des Nobelsports sind vorhanden! Der Schwierigkeitsgrad ist variabel, zusätzlich können einzelne Löcher oder Grüns und sogar die Schlagweite geübt werden. Abgerundet wird das reichhaltige Angebot von einer

Replay-Funktion, Infos zu jedem Loch, sowie zahlreichen Statistiken und Bestenlisten.

Das Game spielt sich wie

eine Mischung aus dem Klassiker „Leader Board“ und dem großartigen (aber leider nur für den PC erhältlichen) „PGA Tour Golf“.



Wir bauen uns einen Golfplatz...



Brigitta beim Abschlag



Früh übt sich, was ein Profi werden will...

Die Steuerung ist also recht gut, wenngleich in dieser Beziehung „Leaderboard“ immer noch unangefochten an der Spitze steht. Was das Programm dann tatsächlich von allen anderen Golfspielen am Amiga unterscheidet, ist die phantastische Grafik: Sowohl was die Gestaltung, als auch was die Detailtreue angeht, ist Jack Nicklaus' Unlimited einfach unübertroffen! Schönheit hat aber bekanntlich ihren Preis, in diesem Fall leider einen ziemlich hohen – die Bilder bauen sich sozusagen im Schneckentempo auf. Soundtechnisch wird nur Magerkost geboten, also öde Musik und wenige Effekte.

Somit ist Jack Nicklaus' Unlimited zwar nicht das beste Computergolf, aber auf alle Fälle eines der besten. Wer von Natur aus nicht allzu ungeduldig ist, darf hier bedenkenlos „einlochen“ – und welcher echte Golfer ist schon besonders ungeduldig? (mm)



## Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design

Grafik:	81%
Sound:	36%
Handhabung:	72%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	75%
Variabel	
Preis:	ca. 74,- DM
Hersteller:	Accolade
Bezug:	Joysoft

**Spezialität:** 150 Seiten starke deutsche Anleitung plus Schlägerliste. Coderad-Abfrage, HD-Installation möglich. 1 MB erforderlich!



# X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

• Programm-Freeze • Monitor – Assembler  
• Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator  
• Sprite Editor • Sound Scan & Replay  
• Packer • Virus-Checker • Came-Cheat  
mit Original X-COPY professional

• 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound  
• Customchip Backup Ram • Spiegeladressen  
• Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen  
• schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen

- Betriebszustandsanzeige durch LED
- Durchgeschliffener Expansions-BUS
- Automatische Konfigurationserkennung
- Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
- Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
- Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
- Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
- GRAFIK-TOOLS: Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
- MONITOR-ASSEMBLER: Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
- SOUND-TOOLS: Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
- DISK-TOOLS: X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
- Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern

Distributoren: Kushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US

INFO-HOTLINE: 0 22 73 / 27 20



# Alpha Waves

Schlecht geträumt? Verkrampft? Unkonzentriert? Alles nur eine Frage der Gehirnströme – und die biegen wir mit dem neuen Wundermittel, äh, Spiel von Infogrames ganz schnell wieder zu recht!

Bei diesem „New Age Spiel“ sollen die Hirnströme des Betrachters durch wechselnde Farbtöne, Wellenfrequenzen und geometrische

Figuren so manipuliert werden, daß er bestimmte Gemütszustände erreicht: Entspannung, Traum, Meditation und Konzentration. Klingt zwar sehr geheimnisvoll, aber das Spielprinzip ist eher simpel – man muß einfach ein Dreieck durch verschiedene Räume steuern, die in 3D-Vektorgrafik dargestellt werden. Die einzelnen Level sind in Stimmungsphasen unterteilt,

wobei z.B. im Meditationsbereich Violett vorherrscht, in der Traumphase bekommt man hingegen nur Pastelltöne zu sehen. Während man im „Lehrermodus“ die Traumwelt ganz unbeschwert kennenlernen kann, müssen im Arcademodus unter Zeitdruck Lichtkristalle eingesammelt werden. Gestört wird man dabei von Kreisfiguren, aus Quadern zusammengesetzten Drachen oder Plattformen, die den Ausgang zum nächsten Level blockieren. Gesteuert wird entweder sehr kompliziert per Tastatur oder etwas einfacher mit dem Joystick. Wer mag, darf im Zwei-Spieler-Modus auf dem gesplitteten Screen um die Wette träumen. Soundtechnisch werden eine ordentliche Titelmelodie, anschließend aber bloß noch ein paar piepsige Effekte geboten. Die Grafik ist schnell, sie wirkt durch die vielen kahlen Wände aber ziemlich trist. Auf Dauer er-

reicht man mit Alpha Waves daher eigentlich nur den Gemütszustand der Langeweile... (C. Borgmeier)



## Alpha Waves

Grafik:	64%
Sound:	49%
Handhabung:	60%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	57%

Für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 89,- DM  
Hersteller: Infogrames  
Bezug: Bomico

**Spezialität:** Codeabfrage, Highscoreliste. Das Geschehen kann aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden.



Es hat schon absoluten Seltenheitswert, daß mal ein Spiel aus dem fernen Australien bei uns auftaucht. Sollten alle dort produzierten Games so abgrundtief mies sein, kann man nur hoffen, daß dieser segensreiche Zustand von Dauer ist!

Gesucht wird wieder mal ein Held: In einer fernen Zukunft sollst du als Abgesandter der Erde den geheimnisvollen Usurper ausfindig machen und zerstö-

ren. Ob Ihr's glaubt oder nicht – der miese Kerl bedroht nämlich das ganze Universum! Nun sind solche Hintergrundgeschichten in den seltensten Fällen besonders originell, man kann daher in der Regel davon ausgehen, daß das Game selbst schon etwas interessanter sein wird. Nur hat halt leider jede Regel ihre Ausnahmen...

Die Angelegenheit spielt sich nämlich noch langweiliger, als sie sich anhört: Man hat

nichts weiter zu tun, als ein Sternensystem anzufliegen und dort alle Planeten nach Kristallen und Aliens abzusuchen. Durch „logisches Denken“ (oder was man in Australien darunter so versteht) findet man irgendwann den doofen Usurper und macht ihm mit dem „Ray of Justice“ den Garaus. Gesteuert wird mit Maus oder Tastatur; entweder durch Anklicken der verschiedenen Symbole auf dem Bildschirm oder über Menüleisten bzw. Tastenkombinationen. Die Grafiken sind von erschütternder Schlichtheit, zudem ruckeln die Animationen ganz fürchterlich. Untermalt wird die einschläfernde Weltraumodyssee von einer spärlichst ausgestatteten Geräuschkulisse. Außerdem gibt es endlose Lade- und Speicherzeiten – nur leider keinerlei Spielwitz! Schade, daß Weih-

nachten schon vorbei ist, Terran Envoy wäre das optimale Geschenk für jeden Intimfeind... (wh)



## Terran Envoy

Grafik:	17%
Sound:	8%
Handhabung:	33%
Spielidee:	6%
Dauerspaß:	9%
Preis/Leistung:	5%
Red. Urteil:	8%

Für Anfänger  
Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Stratagem  
Bezug: Leisuresoft

**Spezialität:** Spiel und Anleitung in englisch, Paßwortabfrage, bis zu sechs Speicherstände.



# Terran Envoy



Die Zukunft hat schon begonnen:

# VIRTUAL REALITY



Wie sieht eigentlich das ultimative Computergame aus? Vielleicht so, daß man sich tatsächlich im Spiel wiederfindet – etwa bei einem Flugsimulator direkt im Cockpit, wo beim Blick über die Schulter nicht mehr das heimische Wohnzimmer, sondern der Copilot zu sehen ist? Schön wär's ja, aber das ist doch bestenfalls eine Vision aus „Neuromancer“? Keineswegs ...!



Der Traum ist längst Realität, zumindest für die Mitarbeiter jener Firmen, die sich mit der Entwicklung sogenannter „Virtual Reality Systeme“ beschäftigen. Grundsätzlich ist Virtual Reality nichts anderes als eine neue Methode, hochentwickelte 3D-Bilder zu präsentieren. Aber: Wer mit einem solchen System hantiert, hat das Gefühl, vollkommen in die Welt des jeweiligen Programms versetzt zu sein! In einer solcherart simulierten Umgebung werden alle Informationen mittels Sensoren vom „User-Interface“ (ein Helm für die Sicht und den Ton und eine Art Handschuh, um die fiktive Welt auch „begreifen“ zu können) an den Rechner weitergegeben. So ändert sich beispielsweise der Blickwinkel automatisch synchron zu den Bewegungen des Körpers. Egal, ob man sich nach links, rechts oder hinten dreht, selbst wenn man durch die Beine schaut – stets wird die Ansicht perspektivisch richtig dargestellt! Was, das könnt Ihr Euch nicht so recht vorstellen? Konntet wir zunächst auch nicht, deshalb haben wir uns mal zwei solcher Wunderwerke von verschiedenen (englischen) Herstellern vorführen lassen. Denn: Theorie ist ja bekanntlich immer grau...

Nun, in Wahrheit sind die neuen 3D-Welten natürlich die gleiche Schummelei, wie es einschlägige Programme am Amiga auch sind, z.B. „Castle Master“. Bloß – nicht jede Hardware schummelt gleich gut! Nehmen wir mal die typischen Tricks unserer „Freundin“, um uns fremde Welten vorzugaukeln: Da gibt es u.a. Vektorgrafik, Ray Tracing und sogar richtige 3D-Grafik mit dazugehöriger Brille. Bei Virtual Reality ist die Software aus dem gleichen Stoff gemacht, naja, vielleicht im Endeffekt etwas aufwendiger. Aber der eigentliche Trick bei der Sache ist die Präsentation: Zunächst einmal erzeugt die im Helm eingebaute Brille leicht unterschiedliche Bilder für jedes Auge des Benutzers. So entsteht der räumliche Effekt – wer sieht, glaubt! Erhöht wird die Illusion dann durch feinsten quattrophonischen Sound und hydraulische Rampen oder Sitze, wie man sie ja bereits aus der Spielhalle kennt („Out Run“, „Space Harrier“, etc.). Das Ergebnis ist jedenfalls mehr als verblüffend, die Täuschung nahezu perfekt: Das Programm wird zur erlebten Realität! Ein paar Macken hat die Sache natürlich schon noch, schauen wir uns aber erstmal die einzelnen Bestandteile solcher Apparaturen etwas genauer an. Das erste der von uns gecheckten Systeme nennt sich Virtuality, kommt ohne „Dataglove“ (der eingangs erwähnte Handschuh) aus und besteht im wesentlichen aus drei Teilen: Der



Die perfekte Illusion: Wanderschaft durch's Fantasy-Land

Helm mit Visier („Visette“), in dem der Stereo LCD Screen eingebaut ist, ein Multi Media Hardwaresystem („Expalitty“) und natürlich die entsprechende Software („Animette“). Die Hardware alleine wiegt schon 20 Kilo, gearbeitet wird mit CD ROM und Harddisk. Was die Software betrifft, so sind im Moment ca. 65.000 Farben plus Nebeneffekte mit Sichtweiten zwischen 30 Metern und 20 Kilometern, sowie „normale“ Sicht mit einer „Brennweite“ von 50 Millimetern bis 200.000 Kilometern das Limit. Beachtlich, was? Soweit sind die Jungs nach knapp fünf Jahren Entwicklungszeit, das Ende der Fahnenstange ist aber noch längst nicht in Sicht!

Sobald man sich den fast drei Kilo schweren Helm übergestülpt hat, kann man in einer der Sitzkonsolen Platz nehmen, oder einfach damit durch die Gegend rennen (natürlich nur, soweit die „Nabelschnur“ zur Hardware reicht). Die Sitzkonsolen eignen sich vorwiegend für Simulationen, während die Bewegungsfreiheit natürlich bei Games in der Art von „Dungeon Master“ eine besonders wirkungsvolle Sache ist. Bis jetzt existiert allerdings erst ein fertiges Virtuality-Game, ein Flugsimulator mit dem Arbeitstitel „Harrier“. Laut Hersteller soll aber die Entwicklung weiterer Unterhaltungsoftware gar kein Problem sein; ein Spiel pro Monat läge angeblich durchaus im Bereich des Machbaren. Zur

Zeit wird bereits fleißig an folgenden Programmen gearbeitet:

**Future Forest:** Eine wilde Verfolgungsjagd im Stil der Jetbike-Szenen aus „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“.

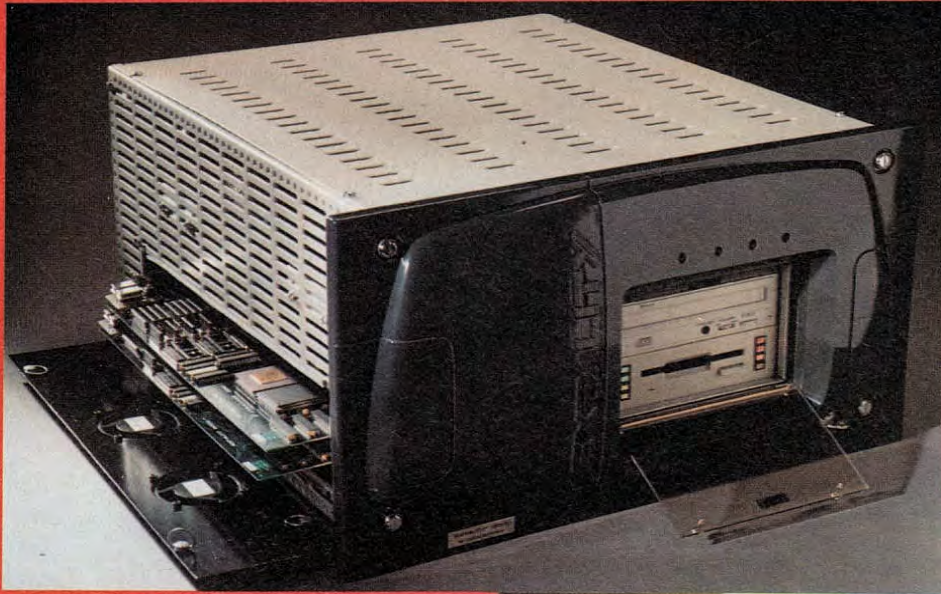
**Craterace:** Ein Buggy-Rennen über eine Mondlandschaft.

**Cresta Run:** Die Spieler rasen in Zweiergruppen eine Bobbahn hinab, während Gegner versuchen, das Gefährt aus der Bahn, gegen Hindernisse oder in Fallen zu schubsen.

Besonders Cresta Run hört sich sehr vielversprechend an, macht doch schon die Spielbeschreibung deutlich, was der große Vorzug von Virtuality ist: Bis zu 16 Rechner können hier miteinander vernetzt werden, was den Spielspaß in schwindelerregende Höhen treiben dürfte. Stellt Euch das doch nur mal bildlich vor: Zusammen mit ein paar Freunden in Dungeons herumschleichen, oder heiße Formel Eins Rennen absolvieren! Das macht schon fast den Nachteil wieder wett, daß bei diesem System recht konventionell über zwei Joysticks gesteuert wird – mit Anfassen ist's hier also Essig.

So richtig zum Greifen echt wird das Erlebnis dann mit dem zweiten System, namens Vision. Vom Aufbau her ist es Virtuality sehr ähnlich, es soll aber eher für geschäftliche Anwendungen zum Einsatz kommen. Das hat auch seine Vorzüge, so arbeiten die Entwickler daran, daß das Teil später





Expality, das Herz von Virtuality, ist nicht größer als ein Würfel mit knapp 40 cm Seitenlänge!

auch mit normalen Heimcomputern funktioniert! Vorerst denkt man dabei zwar nur an PCs, aber vielleicht kommt ja eines Tages auch unsere „Freundin“ in den Genuß – wer weiß? Bei Vision kommt neben dem Helm endlich auch der Dataglove ins Spiel: Die Hand am Monitor vollzieht dann alle Bewegungen nach, die der User mit dem Handschuh macht! Das Gerät reagiert auf ziemlich feine Handsignale, wer Zeigefinger und Daumen zusammendrückt, kann fiktive Gegenstände aufheben. Und genau hier sind wir an dem Punkt angelangt, wo Vir-



In der simulierten Welt von Vision kann man fast alles erleben...

ein etwas primitiveres Virtual Reality System in der Architektur zur Anwendung, um damit Baupläne direkt in simulierte Landschaften zu verwandeln. Sehr viel naheliegender und für unsereins auch sehr viel interessanter sind aber die Bestrebungen, Virtual Reality noch in diesem Jahrzehnt in die Spielhalle zu bringen! An solchen Arcade-Ausführungen wird denn auch bereits gebastelt, ein Komplettsystem samt Visier, Sitz- und Stehkonsole, eingebauten Sticks und Spielen soll dann so etwa 60.000,- DM kosten. Sicher, das ist ein ganz hübscher Batzen, aber wenn man bedenkt, daß der Preis für so ein System heute noch zwischen 300.000 und 600.000-Märkern liegt?

Im Moment heißt die Devise jedenfalls noch „abwarten und hoffen“. Sicher ist eigentlich nur eins: Für die 90er Jahre steht uns so einiges bevor, die Möglichkeiten scheinen nur eine Grenze zu kennen – die Fantasie! (Kate Dixon)



tual Reality der Wirklichkeit noch deutlich hinterherhinkt. Man kann die Gegenstände der Fantasie-Welten zwar anfassen, aber man spürt sie nicht, da ja kein Gewicht vorhanden ist. Ein Problem, an dem zur Zeit eifrig

getüftelt wird: Die Erfinder basteln gerade an mechanischen Vorrichtungen wie Seilzügen im Handschuh, um auch dieses Manko noch auszumerzen. Zudem wird mit Hochdruck an einem Ganzkörper-Anzug gearbeitet,



Nun hat Gorbi also auch  
revolutioniert: Bisher  
Gegner, jetzt dürfen wir sie

# MiG-29

die Computerwelt  
kannte man MiGs nur als  
endlich mal selber fliegen!

F U L C R U M

**Der Amiga Joker meint:**  
MiG-29 Fulcrum ist eine gelungene Mischung aus Realismus und einfacher Handhabung!

Unzählige Male habe ich die Dinger schon vom Himmel geholt! Von der guten alten MiG-21 über die MiG-27 bis zur aktuellen MiG-29 mußte in diversen Flugsimulationen alles dran glauben, was mir vor den Monitor gekommen ist. Doch nun hat das alte Feindbild wohl endgültig ausgedient – sogar in den Hangars der Bundeswehr stehen schon ein paar „wiedervereinigte“ MiGs aus den Restbeständen der NVA herum. Was die damit machen, weiß ich nicht, bei Domark jedenfalls hat man den Glasnost-Vogel kurzerhand versoftet...

Die MiG-29 ist quasi das sowjetische Gegenstück zur F-16 und hat daher auch etwa dieselben Aufgaben zu erledigen – das Repertoire reicht vom dramatischen Luftkampf bis zur Bombardierung von allerlei Bodenzielen. Folglich sind hier ganz ähnliche Missionen zu absolvieren wie bei „Falcon“ oder „F-16 Combat Pilot“: Trainieren mit Übungszielen und Gegnern, die nicht zurückschießen, Identifizieren feindlicher U-Boote, Bombardieren von Ölraffinerien und Atomreaktoren, Zurückschlagen chinesischer (!) Angreifer usw.. An die anspruchsvolleren Aufgaben kommt man allerdings nur heran, wenn man mindestens 500 Punkte auf dem Konto hat – und die wollen erstmal erfolgen sein!

Wie kann sich nun die modernste Errungenschaft sowjetischer Militärtechnik gegenüber der westlichen Konkurrenz behaupten? Gar nicht mal schlecht! Der Vogel ist leicht zu handha-

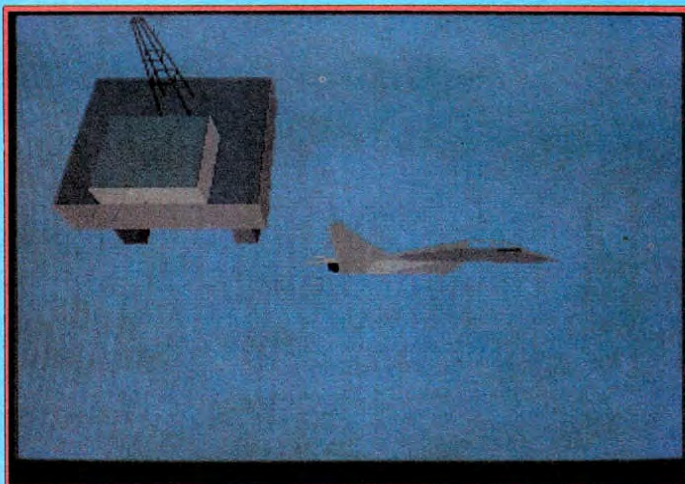
ben und fliegt sich trotzdem sehr realistisch. Man kann zwar mit ausgefahrenem Fahrwerk durch die Gegend düsen (wahrscheinlich sind russische Flugzeuge einfach stabiler gebaut...), aber allzu übermütige Piloten werden auch hier mit einem Black Out bestraft. Dirigieren läßt sich die MiG wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur, wobei die

Joysticksteuerung am empfehlenswertesten ist.

Die (Vektor-) Grafik kann sich zweifellos sehen lassen: Wer sich mit 16 Farben begnügt, erreicht fast „Retaliator“-Tempo, wählt man den Modus mit vollen 32 Farben (nur mit 1MB), so bleibt die Animation immer noch ausreichend schnell. Vor allem wird hier endlich einmal der volle PAL-Screen ausge-

nutzt, was eine deutlich bessere Sicht zur Folge hat. Es gibt prachtvolle Zwischenbilder, Nachtflüge und alle wichtigen Außenansichten (leider ohne Anzeigen). Der Sound ist dafür eine herbe Enttäuschung – fetzige Musik à la „Interceptor“, aber Effekte, für die sich selbst ein PC-Piepser schämen würde. Der gravierendste Nachteil des Games ist jedoch die geringe Anzahl von Missionen, ein erfahrener Pilot hat das Programm in ein, zwei Sitzungen durchgespielt. Bei Domark überlegt man zwar, eine Missionsdisk herauszubringen, aber das ist letztlich doch nur ein schwacher Trost.

Dennoch sollte sich jetzt niemand von einem Probeflug mit der MiG abhalten lassen – besonders Anfängern wird durch das realistische Flugverhalten bei gleichzeitig sehr einfacher Bedienung ein ausgezeichnete Einstieg geboten! (mm)



Die Optik ist nicht übel, oder?



Bodenziele haben hier nichts zu lachen!



## MiG-29 Fulcrum

Grafik:	82%
Sound:	42%
Handhabung:	85%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	73%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	77%

### Für Anfänger

Preis: ca. 119,- DM  
Hersteller: Domark  
Bezug: Bomico

**Spezialität:** Eine deutsche Anleitung, ein Poster und ein ganz toller Bildband liegen mit in der Box.



AMIGA

JOKER

PRÄSENTIERT:

SONDERHEFT

# SIMULATIONEN

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

FÜR AMIGA, ST  
C 64 UND PC

UMFASSEND:  
ÜBER 65 TESTS!

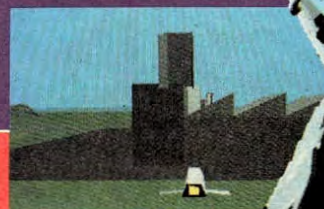
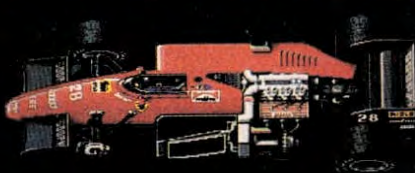
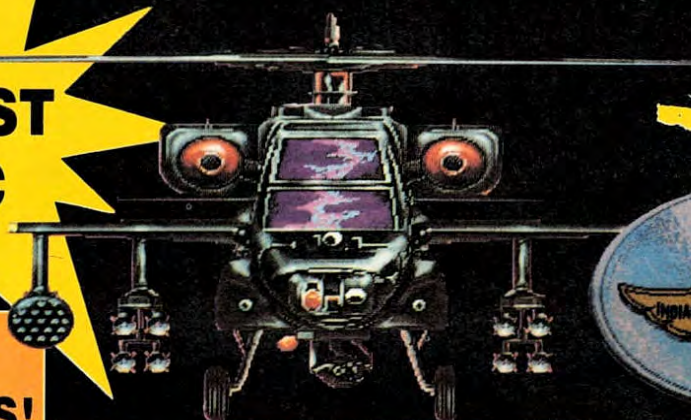
HILFREICH:  
TIPS UND TRICKS  
ZU JEDEM SPIEL!

INTERESSANT:  
DIE KOMPLETTE  
ENTSTEHUNGSGESCHICHTE  
DER SIMULATIONEN!

AUSFÜHRLICH:  
STARKE HINTERGRUND-INFOS  
FIRMENPORTRAITS UND INTERVIEWS!

7,80/ÖS. 62,-  
HEFT NR. 1  
JETZT AM KIOSK!

MIT  
TOLLEM  
DOPPELPOSTER!



MIT DEN SCHÖNSTEN BILDERN  
UND KOMPLETT  
IN FARBE!



# Cougar Force

# Eagle's Rider



Cougar bei einer seiner berühmten Balletteinlagen!

Wirft man einen Blick ins Lexikon, erfährt man, daß „Cougar“ zu deutsch „Puma“ heißt. Schaut man sich daraufhin das Spiel an, will man das gar nicht mehr so recht glauben...

Mit geballter Raubtierkraft hat dieses Game nämlich so viel zu tun wie... also hier fehlen uns einfach die Vergleiche! Es wird einem schon ganz schlecht, wenn das Heldensprite auf den Screen gehumpelt kommt – und von da an geht's nur noch bergab: Die erste Aufgabe des angeblichen Geheimagenten Cougar besteht darin, aus einem Gefängnis zu entfliehen. Zu diesem Zweck muß man sich meist mit ein paar Wärtern herumschlagen, so auch hier. Nur: Cougarchen kann ja nicht einmal vernünftig laufen, geschweige denn kämpfen! Statt ihm zumindest die Grundbegriffe des unbewaffneten Kampfs beizubringen, haben ihm seine Schöpfer anscheinend bloß das Herz seines (ebenso fürchterlichen) Sprite-Kollegen aus „No Exit“ eingepflanzt – der ist nämlich genauso geschmeidig über den Bildschirm getorkelt... Hat man den traurigen Fight endlich hinter sich gebracht und will ins nächste Bild laufen, erlebt man schon wieder eine böse Überraschung: Gescrollt wird nicht (warum auch?!),

dafür dauert das Umschalten von einem Screen zum anderen eine halbe Ewigkeit! Wer also viel Zeit hat und auch sonst ein richtiger Masochist ist, sollte sich unbedingt auch die übrigen Level antun – da wird noch mehr gekämpft (sogar mit diversen Waffen), des weiteren bekommt man den unrealistischsten Flugsimulator der Neuzeit zu sehen. Kurz und schlecht: Grafisch und soundmäßig wäre Cougar Force ja ganz brauchbar, bloß spielen kann man's halt nicht! (mm)



## Cougar Force

<b>Grafik:</b>	68%
<b>Sound:</b>	59%
<b>Handhabung:</b>	22%
<b>Spielidee:</b>	25%
<b>Dauerspaß:</b>	23%
<b>Preis/Leistung:</b>	30%
<b>Red. Urteil:</b>	24%
<b>Für Fortgeschrittene</b>	
<b>Preis:</b> ca. 64,- DM	
<b>Hersteller:</b> Tomahawk	
<b>Bezug:</b> Bomico	

**Spezialität:** Kein Kopierschutz, Farbcodeabfrage, Anleitung in passablem Deutsch.



Ist das jetzt ein „weicher Nobuli“, oder was?

So ungewiß die Zukunft auch sein mag, eins steht schon mal mit Sicherheit fest: Solange es den Amiga gibt, wird es auch immer jemand geben, der unsere „Freundin“ mit fürchterlichen Spielen wie diesem belästigt!

Am Anfang merkt man es noch gar nicht so richtig, denn das Titelbild kann sich durchaus sehen lassen, und auch das Intro ist recht beeindruckend. Das kann man vom Spiel selbst leider nicht behaupten: Geboten wird ein lahmer „Galaxy Force“ Verschnitt, der sogar noch eintöniger ist als das Vorbild. Man muß von Planet zu Planet fliegen, dort jeweils alle wichtigen Informationen ergattern und zum Schluß das Hauptquartier der feindlichen Cyborgs zerstören.

Der Flug ist sowas wie 'ne verunglückte Sporausführung der entsprechenden Passagen bei „Awesome“: Das Raumschiff hat zwar eine ganz lustige Ausstattung (Radar, Bordcomputer, Schutzschild), aber dank des langweiligen und streckenweise unfairen Gameplays verliert man nach spätestens zwei Sekunden den Spaß daran. Während der Flugsequenzen ist eigentlich nichts anderes zu tun, als Asteroiden, Kristalle und „weiche Nobuli“ (was immer das sein mag) um ihre Energie zu erleichtern, um

diese anschließend beim Zusammentreffen mit feindlichen Raumschiffen wieder zu verlieren. Tja, und über die Informationsbesuche auf den Planetenstationen breitet man sowieso besser den mildtätigen Mantel des Schweigens aus...

Grafik und Sound sind (unterer) Durchschnitt; die Handhabung ist wegen der „gerechten“ Verteilung der Steuerkommandos auf Joystick und Tastatur fast schon katastrophal. Was soll man sagen: Ein schlechtes Spiel. (mm)



## Eagle's Rider

<b>Grafik:</b>	48%
<b>Sound:</b>	48%
<b>Handhabung:</b>	29%
<b>Spielidee:</b>	12%
<b>Dauerspaß:</b>	19%
<b>Preis/Leistung:</b>	22%
<b>Red. Urteil:</b>	19%
<b>Für Fortgeschrittene</b>	
<b>Preis:</b> ca. 84,- DM	
<b>Hersteller:</b> Microids	
<b>Bezug:</b> Bomico	

**Spezialität:** Deutsche Kurzanleitung. Ach ja: Absturzgefährdet ist das Programm auch noch...



Mit dem total verunglückten „Days of Thunder“ hatte sich Mindscape ja nicht gerade als

Spezialist für Rennsimulationen hervorgetan. Jetzt haben sie's mal mit schnellen Motorrädern probiert, und siehe da – auf zwei Rädern klappt's schon etwas besser ...

In die Softwaregeschichte wird sicher auch dieses Programm nicht eingehen, aber für ein paar flotte Runden zwischendurch ist es allemal gut. Wie üblich darf man sich zuerst einmal durch verschiedene Menüs kämpfen: Ein oder zwei Spieler, gewünschtes Motorrad, Strecke, Reifen, manuelle/automatische Gangschaltung usw.. Die sechs vorrätigen „Superbikes“ werden in hübschen Grafiken mit ihren unterschiedlichen Fahreigenschaften vorgestellt. Bei den Strecken hat man die Auswahl zwischen jeweils sechs Straßen- und Rennkursen; dabei kann man auf der Straße sofort loslegen, während für die Teilnahme an den Rennen zwei Qualifikationsrunden zu absolvieren sind. Desweiteren ist eine Entscheidung darüber fällig, ob man die gewählte Strecke mit den normalen Voreinstellungen (Schwierigkeitsgrad, Wetter, Kurvenzahl, Länge etc.) angehen will, oder ob man sie sich nach Wunsch zu-rechtschneidert. Der Nachteil in letzterem Fall: Auf einer selbstgestrickten Route fährt man quasi nur zum Privatvergnügen, einen Eintrag als Streckenrekordhalter erreicht man bloß im Normalmodus (Highscores im engeren Sinn gibt es leider nicht).

Nach so viel grauer Theorie wird's langsam Zeit, daß wir uns in den Sattel schwingen! Tut man das zu zweit, bekommt man einen vertikal geteilten Screen serviert, ansonsten hat man ihn für sich alleine. Am unteren Bildschirmrand ist das Cockpit des ausgewählten Motorrads zu erkennen, darüber das graue Asphaltband, das sich durch eine 3D-Vektorgrafik-Landschaft windet. Je nach Strecke tauchen gelegentlich Schafe, Kühe, Elche, Bauarbeiter, Polizeiautos und andere freiwillige oder unfreiwillige Verkehrsteilnehmer auf. Dies gilt für die Straßenkurse, auf den Rennpisten sieht man bloß seine (fünf) Konkurrenten vorbeirasen.

Leider bietet die relativ schnelle Grafik herzlich wenig Abwechslung, abgesehen von ein paar Tunnels und Reklameschildern besteht sie überwiegend aus eintönigen Farbflächen. Die (Joystick-) Steuerung der Maschinen ist zwar recht nervös, letztlich aber doch wieder etwas zu leicht, wenn man es mit dem Realismus ernst nimmt. Aber das hat man hier eh nicht getan, so etwas wie eine Kollisionsabfrage existiert nur in Ansätzen – durch andere Verkehrsteilnehmer kann man problemlos hindurchfahren! Beim Sound gibt es wiederum Gutes zu vermelden, die Musik ist rhythmisch und flott, an die Effekte gewöhnt man sich auch. Und noch ein bißchen Detailkritik: Lange (Zwischen-) Ladezeiten, ohne Zweitlaufwerk gibt's viel Diskettenwechslerei.

Wer also eine „ernsthafte“ Rennsimulation sucht, ist mit „RVF Honda“ oder „The Cycles“ wohl immer noch besser bedient; wer dagegen nur ein wenig spazierenfahren möchte und großen Wert auf Vektorgrafik legt, darf ruhig mal hier reinschauen.

(C. Borgmeier/od)



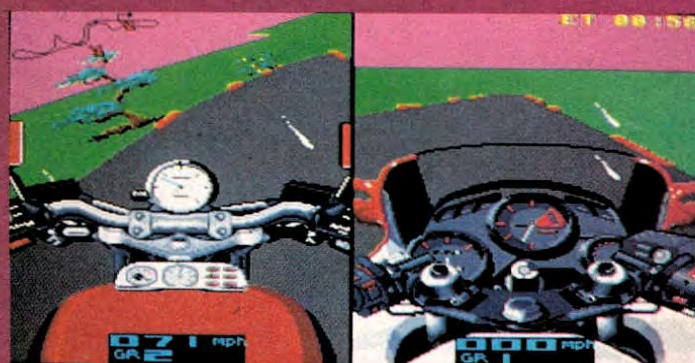
#### The Ultimate Ride

Grafik:	67%
Sound:	69%
Handhabung:	42%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	58%

**Für Fortgeschrittene**  
Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Mindscape  
Bezug: Rushware

**Spezialität:** Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, Codeabfrage aus der deutschen Anleitung. Eingebauter Streckeneditor.

# THE ULTIMATE RIDE





## The Sword & the Rose

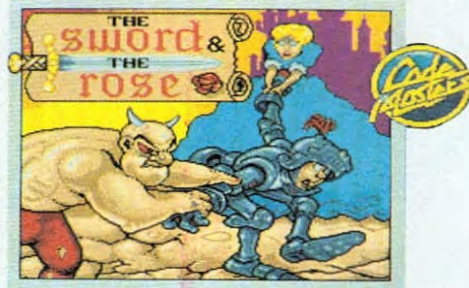
Codemasters Low Budget Spielchen bieten zwar oft, aber leider nicht immer viel Spaß für wenig Geld: Während sich „Spellfire the Sorcerer“ weiter hinten im Heft recht gut aus der Affaire zieht, bewiesen die Jungs bei ihrem Versuch, „Ghosts'n Goblins“ zu kopieren, kein so glückliches Händchen...

Natürlich gibt's auch hier wieder das übliche Personal: Ein edler Ritter in der Hauptrolle, dazu eine holde Prinzessin und ein Oberbösewicht mit seinen Helfershelfern. Der Held muß sich seinen Weg durch eine Welt voller monströser Gestalten bahnen, um am Ende seine Angebetete wieder in die Arme schließen zu dürfen. Für diese originelle Aufgabe haben ihn die Programmierer mit geradezu revolutionären Fähigkeiten ausgestattet: er kann laufen, springen und sogar diverse Waffen auf-sammeln und benutzen. Diese enorme Kampfkraft hat er auch bitter nötig,

denn auf dem Screen tum-meln sich mehr Vampire, Sensenmänner, Spinnen und Skelette als in jeder Geisterbahn! Neben dem ganzen Herumgehacke gilt es noch etliche Schlüssel zu finden,

die meist in unterirdischen Gängen versteckt sind. Die Grafik bietet soliden Durchschnitt, auf Scrolling hat man allerdings verzichtet – die Screens werden (flott) umgeschaltet. Akustisch ist die Sache schon weniger gelungen; die Titel-melodie ist öde, und die Ef-fekte sind auch nicht gerade

ein Ohrenschauspiel. All das wäre zu verschmerzen, wenn nur das Gameplay stimmen würde. Tut es aber nicht: Die Steuerung ist ziemlich schwammig, zudem wim-melt es von unfairen Stellen. Tja, das Spiel kostet zwar nicht viel, aber es ist leider auch nicht viel wert! (Manuel Semino)



### The Sword & the Rose

Grafik:	58%
Sound:	49%
Handhabung:	36%
Spielidee:	19%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	41%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 29,- DM
Hersteller:	Codemasters
Bezug:	Leisuresoft

Spezialität: Auch mit Tasta-tur spielbar, Pause-Funk-tion, Highscores werden nicht gesaved.

## Faces

Der gute Alexey Pajitnov scheint selbst der größte Fan seiner Spiele zu sein – oder soll man sagen seines Spieles? Denn ganz egal, ob die Dinger nun „Welltris“, „Hatris“ oder jetzt eben „Faces“ heißen, letztlich liegt immer ein Ableger von „Tetris“ in der Schachtel.

Diesmal müssen zur Ab-wechslung Gesichter zusam-mengesetzt werden: Alexey hat eine stattliche Anzahl von Charakterköpfen mit seiner Digi-Laubsäge in je fünf Scheiben zerschnitten und läßt diese nun immer paarweise vom Software-himmel schweben. Da kommt dann etwa „Kinn Nr. 2“ neben „Nase Nr. 4“ da-hergesegelt, und der Spieler soll diese Einzelteile dann mit dem Joystick oder der

Tastatur so verschieben, daß sich am Ende komplette Ge-sichter ergeben. Durch ei-nen Druck auf den Feuer-knopf werden die Scheib-chen untereinander ver-tauscht – halt genau wie bei „Hatris“. Eine Bewegung nach oben bringt ein Alter-nativpärchen zum Vor-schein, was in brenzligen Si-tuationen manchmal die letzte Rettung ist, da sich die Scheibchenpaare nur selten ganz optimal auf die fünf Ablagetürme verteilen las-sen. Hat man es endlich ge-schafft, ein vollständiges

Gesicht zusammenzusetzen, verschwindet es von der Bildfläche und macht Platz für die nächsten Schönheits-operations.

Es gibt zehn verschiedene (Schwierigkeits-) Level, ei-nen Zwei-Spieler- und einen Turnier-Modus. Die Grafi-ken der Köpfe und Hinter-gründe sind beileibe keine künstlerischen Meisterwerke sondern eher biederer Durchschnitt. Die (ab-schaltbare) Musik ist ganz nett, die Steuerung geht auch in Ordnung. Nur Spiel-spaß will trotzdem nicht so

recht aufkommen, dazu fehlt dem Game einfach das gewisse Etwas, das „Tetris“ seinerzeit zum Klassiker ge-macht hat. (wh)



### Faces

Grafik:	52%
Sound:	60%
Handhabung:	62%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	48%
Red. Urteil:	50%
Variabel	
Preis:	ca. 84,- DM
Hersteller:	Spectrum Holo-Byte
Bezug:	Leisuresoft

Spezialität: Handbuchabfra-ge, Highscoreliste, lange La-dezeiten.



## Suche Hardware

**Amiga 500** (mit TV-Modul) bis zu 800 DM. Tel. 02389/531780. Wenn es geht, nur am Wochenende anrufen!

**Suche Speichererweiterung** oder Festplatte (100prozentig ok und funktionstüchtig) für Amiga 500. Suche auch Originale wie z.B. Zak McKracken und Maniac Mansion (beide in deutsch). Auch andere Originale (möglichst mit Anleitung und originalverpackt). Alles möglichst preiswert oder sogar umsonst. Ich übernehme Porto und Verpackungskosten. Ruft an: 06664/7663. Danke!

**Finde keinen Händler**, der mir eine 512-KB-Erweiterung für meinen A 1000 verkaufen kann. Deshalb suche ich eine neue oder gebrauchte Speichererweiterung. Tel. 089/3191142 (Martin).

**BITTE!** Ruf mich sofort an, wenn du eine 1581-64er-Floppy hast! Ich will sie unbedingt haben! Tel. 0-524-780-502 (Germany).

**Wer schenkt** armem Schüler einen funktionierenden Amiga 500, 1000, 2000 oder 3000? Porto zahle ich. Ab 14 Uhr Tel. 09441/5440. Florian verlangen! Danke im voraus!!

**Der Traum** vom eigenen Spielhallengerät wird wahr. Tausche original TV-Gerät gegen Amiga 500 mit Zubehör. Call fast: 06772/1240

**Kaufe Modul** zum Schnellladen und Cheatsuchen. Mit Tools (auf Modul). Habe ca. 69 DM parat. 0511/775428 (Gunther).

**Wer will seinen Amiga 500** (evtl. mit Software) loswerden? Ich zahle einen guten Preis dafür. Keine sonstige Hardware. Angebote an: Thorsten Quast, Eisenstr. 72, 2400 Lübeck 14. Porto wird ersetzt.

**WANTED - Amiga 500!** Nehme günstigstes Angebot. Jörg Hoffmann, Jonny-Schehr-Str. 11, O-7022 Leipzig.

**Suche Amiga 500** mit Software. An Steffen Beer, Mohnstr. 19, O-8023 Dresden.

**Suche billig** oder kostenlos Speichererweiterung und 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerke für Amiga 500. Reik Winkelmann, Dorfstr. 4, O-2041 Faulenrost.

**Suche Amiga 500** mit Farbmonitor 1084 und Speichererweiterung 1 MB. Angebote an: Norman Kraft, Bassumer Str. 2, 2870 Delmenhorst. Tel. 04221/72922.

**Suche intakten A 500** mit viel Zubehör vor allem zur Videonachbearbeitung (z.B. Genlock, Digitizer, Anim.softw. u.a.m.). St. Schuttauf, Lommatzcher Str. 117, O-8030 Dresden.

**Suche Monitor** und Farbdrucker für Amiga 500. Möglichst günstig und 100% ok. Verkauft auch 7 Originale für nur 75 DM. Tel. 0511/733537 (Thorsten).

**Suche TV-Tuner** für Farbmonitor (1084). Möglichst Philips AV-7300. Angebote an: Thomas Keßelring, Bismarckstr. 23, 8710 Kitzingen. Tel. 09321/5643.

## Biete Hardware

**Verkaufe zwei Amiga 500**, beide Kick 1.3, beide 100% ok! Der eine, Bj. 6/89, mit Abdeckhaube und Zubehör 600 DM! Der andere im MW 500-Gehäuse, abgesetzte Tastatur, Zweitfloppy, Bj. 11/90 für 1150 DM. Außerdem 512 K-Ram-Erweiterung 100 DM. Tel. 09127/8853 (ab 18 Uhr, Andreas).

**Biete Soft- und Hardware.** 1) Amiga 500 mit Speichererweiterung auf 1 MB und einem Highscreen-Farbmonitor für 2500 DM. 2) Biete Invest für 50 DM. Original mit Beschreibung. Oder ich tausche gegen Their Finest Hour oder Trans World. Tel. 06345/8285.

**Verkaufe A 2000**, Kick 1.3, 1 MB Chip-Ram, 67 MB Harddrive, ALF II, 5 1/4" Zusatzlaufwerk, Philips-Farbmonitor 8833, 1000 Disketten aus verschiedenen PD-Serien (Fish, Antares usw.). J. Plewa, 0441/58089.

**Verkaufe 512 K-Speichererweiterung** wegen Vergrößerung. Von Commodore mit stützendem Gehäuse u. Uhr, 6 Monate alt. Dazu 3 Games, die etwas mit dem Speicher anzufangen wissen: Supercars, Nuclear War, F-29 Retaliator. Alles in Originalverpackung. Spiele mit Gebrauchsanweisung. Alles 100%ig ok. 350 DM. Chicago 90 (60), Full Metal Planete (40). Alles unter Sven Jacobsen, Bahnhofsweg 24 in 2398 Harrislee. Tel. 0461/74882.

**Verkaufe A 500**, TV-Modulator, Zubehör, Spiele, Literatur (3 Monate alt) für ca. 900 DM. Zuschr. an: Falko Krippendorf, Markt 1, O-6520 Eisenberg.

**Verkaufe meinen 1/2 Jahr alten** Amiga 500 mit 1 MB, TV-Mod. und 10 Originalspielen. VB 950 DM. Auch einzeln. J. Chmielewski, E.-v.-Brockdorff-Str. 12, O-7022 Leipzig.

**Verkaufe Amiga 500** (1 MB), Monitor 1084S, Stereoanlage Schneider-Studio 803 CD de Luxe und Bildschirmfilter. Florian Hensel, Waldstr. 20, 3548 Arolsen. Tel. 05691/4404.

**Verkaufe C 128 D & Diskettenbox & 70 Disketten** für 490 DM. M. Liberski, Aurorahügel 9, O-1200 Frankfurt/Oder.

**Verkaufe Star LC-10C-Drucker.** Näheres unter Tel. 09281/65540. Bitte erst ab 18 Uhr.

**Verkaufe Amiga 500**, 3/4 Jahr alt, 1 Philips-Farbmonitor, Maus, 1 Joystick, viele Hefte & Bücher, 1 Diskbox, ca. 100 Disks mit Spielen und Programmen. Wegen Systemwechsel nur 10.000 Schilling. Tel. 03338/2673 Mo-Fr 18-19 Uhr (Österreich).

**Versteigere** meinen Modulator (Commodore A 520 MOD) an den Meistbietenden. Mindestgebot 30 DM! Tel. 02838/497 zwischen 18.30 und 21 Uhr.

**Verkaufe** externes Amiga-Laufwerk 3,5", orig. Verp. mit Garantie 169 DM. 512 KB Speichererweiterung orig. Verp. mit Garantie für 129 DM. Joachim Schertl, Bo-

schetsrieder Str. 97e, 8000 München 70.

**Verkaufe Amiga 500 incl. Speichererweiterung, Farbmonitor, Echtzeituhr und ca. 40 Disketten, Abdeckhaube, Computertisch, Maus, Joystick und Bücher.** VB 1600 DM. Rainer Müller, Staffelsweg 19, 5442 Mendig I. Tel. 02652/1730.

**Verkaufe Amiga 2000 u. 2. externes Laufwerk Profex DL 1015**, abschaltbar, Joystick, Mousepad und ausreichend Originalsoftware. Alles ein halbes Jahr alt und kaum gebraucht! VB 2800 DM. Tel. 0551/57164.

**Wir bieten die billigste Hardware** weit und breit! Auch Leerdisk! Für 10 Leerdisk zahlst du nur 95 fr.!!! Schreib an: Creatorsoft, P.O.-Box 158, CH-7013 Domat/Ems.

**Verkaufe 2 MB-Speichererweiterung** für Amiga 500. Topzustand, 100% ok, abschaltbar, akkugepuffert mit Zeit und Datum. Preis n.V. Tel. 0211/306144 anrufen und Christoph verlangen.

**Verkaufe original Nordic Power Cartridge V2** für schlappe 100 DM (gut erhalten, 1-A-Zustand). Verkauft außerdem original Last Ninja 2 (30 DM), Tiger Road (20 DM) und I ludicus (20 DM). Jan Hillbrecht, Bollmannstr. 8, 3070 Nienburg/Weser. Ab 15 Uhr 05021/14521.

**Verkaufe selbstgebaute Null-Modems und 4-Player-Adapter** (A 500/2000) auf Anfrage. Tel. 08342/5308 oder 08342/5782. Christian Buchberger.

**Tausche mein komplettes C-64-II-System** mit Floppy 1541 II, Präsident-Printer 6320, 2 Joysticks, Datensette, 120 Disketten mit Diskettenbox, Neupreis insges. 1200 DM gegen Amiga 500 mit Zubehör. Keine defekte Ware!!! Verkauft auch an Meistbietenden ab 650 DM. Schreibt bitte schnell an Michael Conrad, Paradiesstr. 2, O-6900 Jena.

**Verkaufe Philips-Monitor BM 7542**, 1/2 Jahr alt, schwarz/weiße Bildröhre für Amiga 500 oder C 64. 22 MHz Bandbreite mit 920 Punkten, 300 Zeilen. Eingebauter Lautsprecher, entspiegelte Bildröhre. Eingänge: CVBS (Cinch), Audio (Cinch). Ausklappbarer Fuß zum Schrägstellen. NP 229 DM; VB 140 DM. Bitte erst nach 14 Uhr anrufen. Tel. 02043/34589, nach Stephan verlangen.

**Verkaufe PC-Emulator-Kit 2088 XT** für Amiga 2000 und 5 1/4 Floppy (ohne Gehäuse zum Einbauen) mit Installationssoftware und Utilities. Skyline 5 1/4 Hard Disk für A 2000 (ohne Auto Boot), 1 HD Boot Disk, HD schon installiert, mit Inst.Software und vielen Utilities. Beides 800 DM. Auch einzeln erhältlich. Daniel Urben, Gustav-Wenk-Str. 51, CH-4056 Basel. Tel. ab 19.30 Uhr 0041/061/448134 (CH).

**Verkaufe Amiga 2000A** mit 2 internen Laufwerken und PC-XT-Karte mit internem 5,25"-Laufwerk sowie Zubehör. Tel. 06105/6542 ab 19 Uhr.

**Verkaufe** meinen Star LC 24-10 für 450 DM und meinen CPA-H80-Drucker für 150 DM (noch vollkommen in Ordnung!). Alexander Lau, Tel. 06173/62733.

**Verkaufe A 2000C** mit 2 Laufwerken, Monitor 1084S, 12 Originalgames, WB und Extrad., 1\* Happy-Computer-Disk, 5 Bücher (Floppy u. Assembler u. 3 Handbücher), 4\* Public Domain!!! 4 Monate alt (Abgabe wegen fam. Problemen). NP 4000 DM!!! VB 2700 DM. Tel. 07309/3947 (Markus). Hoffe auf schnellen Anruf!

**Verk. Amiga 500 m. Zweitlaufwerk** (880 KB), Software (Orig.), Büchern, Abdeckhaube und viel mehr an den Meistbietenden (paar Monate alt, sehr gut erhalten). Tel. 09161/60353 (Matthias Sax).

**Verk. für A 500 Speichererweiterung** für 175 DM incl. Porto u. Nachnahmegebühr (wegen Doppelschenkung). Dirk Kaudewitz, Max-Planck-Str. 28, 4800 Bielefeld 12. Außerdem verkaufe ich Indy (Adv.) für 40 DM.

**Verkaufe C 128 D**, Drucker, Monitor, Datensette, 2 Diskettenboxen, 2 Joysticks, 1 Joyboard für VB 1700 DM. Tel. 02821/49314 ab 18 Uhr!

**Verkaufe Drucker Star LC 10 C** mit viel Zubehör, 500 DM; 3,5 Zoll-Laufwerk, 110 DM; Nordic Power Cartridge, 100 DM; Game Boy, 110 DM. Tel. 07554/8737 (Daniel).

**Verkaufe C 64 II u. Datensette u. Final Cartridge III u. Joy u. Diskbox u. Maus 1350 u. Disklocher u. GEOS 2.0 u. 40 Originale** (Rainbow Isl., Manchester United usw.) u. 25 bsp. Disks u. 40 leere Disks u. 15 Demo-Disk. u. 2 C 64-Hefte u. Input 64 (3 Ausgaben). Nicht älter als 2 1/2 Jahre. NP über 2000 DM. Sven Grabenschweiger, Kelterstr. 15, 7053 Kernen i.R.. Tel. 07151/42421.

**Verkaufe Commodore C 128 (C 64) u. Floppy 1570 u. Commodore Drucker 1000 u. Monitor u. Datensette u. Joystick u. 400 Disketten u. 4 Diskboxen.** VB. Tel. 02461/56983.

## Suche Software

**Tausche** Wings of Death gegen Turrican oder Sh. Warriors/The Plague. Call CH-061/492938. Fragt nach Christoph.

**Tausche, verkaufe und kaufe** Amiga-Software (nur Originale!). Kaufe und verkaufe außerdem Anleitung zu diversen Spielen. Tel. 0208/870227 (Thorsten).

**Tausche Originale:** The Plague, Cloud Kingdoms, Astro Marine Corps, Unreal, Supercars, Treasure Island Dizzy, Italia 1990 gegen Sim City 512 KB, Beast II, Dino Wars, Flood, Fire & Brimstone, Black Tiger, Space Harrier I & II, Wild Streets, Terry's Big Adv! Tausche meine Orig. auch mit Nordic Power Cartridge gegen eine 512-KB-Speichererweiterung für A 500! Write to Thimo Müller, Sandweg 14, 6254 Elz.

**Wer möchte** folgende Spiele verkaufen: Invest (50 DM), Monkey Is-



land (50 DM), Loom (40 DM), Emerald Mine (15 DM)!!! Verkaufe od. tausche Techno Cop (40 DM), Powerplay (20 DM), Chariots of Wrath (30 DM). Nur Originale. Tel. 07465/1085 oder Ingo Traber, Weiherstr. 14, 7206 Emmingen 1.

**Suche für Amiga Slide/Diashows** und Animationen von Krieg der Sterne, The Empire Strikes Back und Return of the Jedi. Nur PD, nix Ge cracktes. Meldet euch bei K. Preßler, Möserstr. 34, 4300 Essen 1.

**Suche Games:** Loom, Elite dt., Rock'n' Roll, Knights of Crystalion, Rainbow Island. Faire Preise! Thomas Rücker, Mürwiker Str. 203/3, 2390 Flensburg.

**Suche Originalgames:** 688 Attack, Pirates!, Loom, Battle of Britain, Cadaver, Maniac Mansion, Starflight, Their Finest Hour, F-19, Indy Jones. Tel. 08231/6115.

**Suche** ständig neue Demos (Megademos). Kann leider nur bis 5 DM pro Demo bieten. Tausche auch, habe aber nur ältere wie The Link, Fashionating u. Phenomenas Megademo. Write to Stefan Braun, Mozartstr. 109, 4020 Mettmann. No lamers! Stay legal or die!!!

**Suche für den Amiga 500:** Larry II & III, Chambers of Shaolin und Emlyn Hughes Int. Soccer. Ich bin noch Anfänger, kann aber trotzdem ein paar Disketten anbieten. Ruft an: 0202/4936538 (Mano).

**Suche** Tauschpartner für Amiga!!! Habe immer die neuesten Spiele. 100%ig Antwort. Schickt Disks und Liste an A. Hoffmann, Ulmenstr. 1, 6257 Hünfelden 1.

**Lamer** sucht Stuff: Beast II. Kaufe auch. Be fast. Tel. 0711/567076 (Sebastian).

**Hilfe!** Wer hat Erbarmen mit mir??? Suche King's Quest I und Loom. Tel. 06172/458030.

**Kaufe,** tausche und verkaufe Module für Mega Drive und Neo Geo. Suche Master System-Adapter im Tausch gegen ein Mega Drive-Modul. Alexander Tinschert, Waller Heerstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352.

**Suche** Spiele und Anwendersoftware für meinen Amiga. Bin Amiga-Neuling und habe entsprechend großen Bedarf! Verkaufe Falcon & Mission Disk 1, original und komplett, für zus. 65 DM (incl. Porto). Bernhard Michel, Untere Dorfstr. 130, F 712, 5900 Siegen.

**I am searching** for soundtracker samples, modules, and disco instruments, music programs and all rippers! Swapping is possible, too! Not for game trading! I am legal! Call 02102/69578 (Thomas). Greets to all in the RSL/3-STAR Coop.! Friendship rules!

**The Kristal!** Durch einen Virus ist mein Original zerstört worden. Wer kopiert mir seins? Zahle gut und übernehme Porto! Only Originals! Call 06340/1327 (Rüdiger).

**Suche Originale:** Maniac Mansion, Personal Nightmare sowie die Anleitung von Beast II. Schreibt an Andre Wohlstette, Am Kollenbach 99, 4720 Beckum! Nehme billigstes Angebot.

**Suche** Loom oder Conquest of Ca-

melot. Biete The Plague. Michael Witte, Im Winkel 7, 4512 Wallenhorst, Tel. 05407/7662.

**Suche** Amiga-Originale Midwinter und Captive, komplett u. verpackt. Zahle jeweils 40 DM oder tausche gegen Full Metal Planete und Fairy Tale. Marcello Ferriani, Julienstr. 5A, 4300 Essen 1, Tel. 0201/771225.

**Hallo!** Suche Westphaser, The Plague, Cadaver, Shadow Warriors, Fatal Heritage, Monkey Island, Wings of Death, Venus, Powermonger und ein Disk-Codier-Programm. Kaufe oder tausche. Jan Geiger, Bergstr. 24, 6601 Riegelsberg, Tel. 06806/46330.

**Adventure-Fan** sucht dringend und günstig The Wrath of Nikodemus!!! Natürlich mit kompletter Anleitung. Ich würde mich auch über Listen mit Preisen freuen. Bitte nur funktionsfähige Originale mit kompl. Anleitung. Christian Steiner, Birkenstr. 6/5/5, A-4600 Wels.

**Achtung!** Suche folgende Originale (bis 40 DM/Stück mit Anleitung & Verpackung): Vette!, Ferrari Formula One, Grand Prix Circuit, Super Cars, Sherman M 4, Saint Dragon, Plotting, Street Rod, Der Spion, der mich liebte, Battle Command, Dino Wars, Vaxine, Wings of Death. Verkaufe folgende Originale: Take it (Diskettenverwaltung) (10 DM), Take it (Textprogramm) (10 DM), Football Manager (20 DM) und jede Menge PD-Soft & Demos (Liste anfordern). Dave Henkensiefken, Ostendorpstr. 14, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/72530.

**Ich suche** Manchester United. Ich biete bis zu 50 DM. Bitte nur Originale und 100%ig fehlerfreie Spiele!. Ulli Hartmann, Heinrichstr. 25, 6601 Klarenthal.

## Biete Software

**Verkaufe** CrossDos! (Original). Ermöglicht flüssigen Datentransfer zwischen Amiga und PC bzw. zwischen Amiga und Atari ST. Preis 60 DM zzgl. Versand. Tel. 02151/398579 (Achim).

**Verkaufe** Originalspiele originalverpackt: Turrican, Pinball Magic, Ghostbusters II, North & South, Wild Streets, It Came from the Desert, Escape from the Planet of R. M., Grand Monster Slam. Alle Spiele haben nur einmal das Laufwerk gesehen, daher absolut neuwertig. Je Spiel ab 35 DM. Tel. 04106/67372.

**Erotik-PD-Serie** zu verkaufen. Andere Serien wie Fish, Kickst., Tai-fun usw. (absolut billig!). Info & Liste gegen Rückumschlag & Porto bei Stefan Müller, Lagerfach 090309A, 3360 Osterode.

**Kopiere** Amiga-PD für 0,50 DM oder verkaufe für 1,60 DM incl. Disk. Liste gegen Rückporto. B. Schmidt, Halmerweg 31, 2800 Bremen 21, Tel. 0421/6160712.

**Verk. orig.** Amiga-Games: Dyna-mite Düx, Batman, Speedball, Toobin', 3-D-Pool, Chase H.Q., Stormlord, Microprose Soccer für je 30 DM. Beach Volley, Ninja Warriors, Silkworm für je 35 DM. Battle

Squadron, Buffalo Bill's Rodeo Games je 40 DM. Tel. 06473/1430.

**Verkaufe** Amiga-Originale: Space Ace (70 DM), F-16 Combat Pilot (60 DM). Wie neu, 100%ig errorfrei! Beide zusammen 125 DM! Tel. 06253/6527.

**Verkaufe** Larry II und Space Quest III (Originale), je ca. 60 DM. Evtl. Tausch gegen Larry III oder Manhunter. Tel. 08593/1818 (Stephan).

**Biete** Black Tiger 40 DM, Tie Break 40 DM, Sim City 40 DM, North Sea Inferno 25 DM, USS John Young 30 DM, Kick Off 20 DM, Kick Off E.T. 10DM, North & South 40 DM, Antheds 15 DM. Alles Originale mit deutscher Anleitung. Suche Jagd auf R.O. dt., Silent Service, Seka-Assembler. Tel. 0221/745234.

**Verkaufe:** Fantavision dt., Champions of Krynn je 50 DM. Rings of Medusa dt. 45 DM, S.E.U.C.K., Waterloo, Infestation je 40 DM. Kult 35 DM, Bloodywych, King's Quest I & II, Deathbringer je 25 DM. Nur Originale! Tel. 09158/397 (Gunther) von 15-19 Uhr.

**Demos** zu verkaufen: Red Sektor Megademo, Budbrain MD, North Star MD, R.A.F. MD, Powerslaves MD, Kefrens MD und Vision Demo. Sound und Grafik vom Feinsten! Schickt 13 Disks und 30 DM an Thorsten Hüls-mann, Winkelhauser Esch 29a, 4292 Rheda.

**Biete** Ritter MB, unbenutzt. Suche Flugsimulator oder Strategiespiel. Nur 512 KB. Michael Bergmann, Fritz-Siemon-Str. 9, O-7024 Leipzig.

**Verkaufe** Original-Austerlitz in bestem Zustand für 30 DM. S. Rein, Sonnenhalde 60, 7418 Engstingen 1.

**Schweiz:** Wir verkaufen den aller-neuesten Topstuff für deinen Amiga! Schreib an Creator-Soft, Hauptstr. 99, CH-7013 Domat/Ems. Auch Hardware und Leerdisk.

**Verk. Orig.** Amiga-Games: Hero's Quest 60 DM, Space Quest III, Sim City, TV Sports Basketball je 50 DM. Tie Break 45 DM, Battle Squadron, Summer Edition je 40 DM. Chase H.Q., Beach Volley, Batman, The Story so Far, Toobin', North & South, Speedball, Stormlord je 35 DM. Tel. 06473/1430.

## Verschiedenes

**Verkaufe** oder tausche Amiga-Originale, z.B. Austerlitz, Hard Drivin', Xenophobe, Hillsfar, World Tour Golf und viele andere. Jedes Original-Programm kostet 40 DM per Nachnahme. Interessenten melden sich bitte ab 19 Uhr unter 02822/52415.

**Verkaufe** ASM- und Powerplay-Hefte aus dem Jahre 1990. Je Heft 5 DM. Natürlich auch Einzelhefte, wenn es sein muß, dann aber nur per Vorkasse. Ab 19 Uhr Tel. 02822/52415.

**Verkaufe** Anleitungen (Kopien): Custodian, Indy III Adv., Pac-Land, Tetris, G.Nius, Purple Saturn Day, Warlock's Quest, S.E.U.C.K., Victory Road, Targ-

han, Populous, The Jetsons, Sword of Twilight, BSS Jane Seymour, Alien Syndrome, Tiger Road, Wizard's Castle, Spidertronic, Anti-Chaos, Operation Neptune, Dungeon Master, Space Station I, Thexder, Hostages. Preise: 10 DM für Kopierkosten incl. Porto & Verpackung. Suche Seka-Sources (möglichst umsonst)!!! Markus Schnepel, In der Feldmark 16, 4970 Bad Oeynhausen 1.

**Suche Lösung** zum Sierra-Spiel Black Cauldron. Habe alle anderen Sierra-Lösungen. Riki Pinter, Robotnicka 5, CSFR-83103 Bratislava.

**Verkaufe** billig Zubehör zu günstigen Preisen. Disketten, Boxen, Etiketten etc. Außerdem Original- und PD-Software. Infos bei Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel. 0221/7088544.

**Verkaufe** meinen Game Boy. 1 Monat alt! Mit 3 Spielen: Super Mario Bros., Popeye, Tetris. Dialogkabel, Kopfhörer, Batterien. Alles in Originalverpackung! Statt 289 DM nur noch 189 DM! Bei Duong Kim Due, Peterstr. 31, CH-3186 Dürdingen, Tel. 037/431001. 100% Antwort (verlange Due).

**Super-Neuigkeit:** Habt ihr Software, die ihr tauschen wollt? Kein Problem. Jörgs Softwaretausch-club ist für Euch da. Ruft an, es lohnt sich bestimmt. Info: 0208/876361.

**Suche** die Komplettlösung zu It Came from the Desert. Anschrift: Bianca Jahn, Bornhagenweg 55, 1000 Berlin 49

**Suche** jegliche Art von Konsolen (Mega-Drive, Lynx, Game Gear, Game Boy, PC-Engine) billig zu kaufen! Ruft an: 02564/31046 (Thomas).

**Biete Lösungen** zu folgenden Programmen: Larry 1-3, SQ 3, PQ 1 u. 2, Hero's Quest, Gold Rush, Manhunter 1 und zu allen Programmen von Lucasfilm Games (und andere). Pro Stück 5 DM u. Porto. Nicolai Barbat, Weberstr. 5, 5608 Radevormwald.

**Suche Mitspieler** für Middleage 2.0! Komplexes, strategisches Postspiel im Mittelalter! Billig! Mit Preis für Sieger und Trostpreis! Kämpfen Sie mit 13 Mitspielern um die Königskrone! Neue, verbesserte Version! Gratisinfo (Rückporto!): Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelshausen, Tel. 08752/7661.

**ASM!** Verkaufe kompletten ASM-Jahrgang 1989 und 11-12/88 um 200 ÖS (40 DM)! Rainer Swoboda, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried. Auch alte Happy Computer u. 64er.

**Hilfe!** Wer kopiert mir Schussel sein Shinobi auf meine defekte Originaldisk? Erstatte bis zu 5 Kröten für Portokosten. Sende deine SH-Kopie. Du bekommst sie garantiert zurück!!! Schreibt an T. Hettenshausen, Enzianweg 8, 4800 Bielefeld 15, Tel. 0521/871119.

**Verkaufe** Computerzeitschriften: Powerplay 6-12/90, Stück 4 DM. ASM 9/89-11/90, Stück 4 DM. Amiga Joker 1/90-11/90, Stück 4 DM. Sehr gut erhalten. Thorsten Hülsmann, Winkelhauser Esch 29a, 4292 Rheda. Tel. 02872/3669.



**Verkaufe** World of Wonders Video Preisliste Nr. 4 für 20 DM incl. Porto. Du hast 10 DM gespart. Auf der Kassette werden 180 min lang aktuelle Amiga-Games getestet. Thorsten Hülsmann, Winkelhauser Esch 29a, 4292 Rhede. Tel. 02872/3669.

**Game Boy!** Wer von euch möchte für dieses Teil seine Spielmodule loswerden? Nur günstige/billige Angebote an O. Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Dellmensingen (wenn möglich, amerikanische Versionen!).

**Verkaufe** 3 M MF 2DD 100% errorfrei. Disketten mit 20 Etiketten (Zehnerverpackung) und 6 Jahre Garantie für nur Rp. 85. Telefoniert oder schreibt noch heute an Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen. Tel. 037/431001. Nur solange Vorrat reicht.

**Wer schenkt mir** gegen neueste Software Video-Magazin-Ausgaben vor 12/90 (außer 3, 4 u. 9), A-Magazin-Ausgaben 5 od. 9/89 oder Video-Play-Ausgaben. Habe Player Manager, Pirates!, Their Finest Hour, Kick Off 2, F-19 Stealth Fighter usw. Schreibt an Hanno Stuppner, Brennerstr. 28/E, I-39100 Bozen.

**Kaufe, verkaufe und tausche** Anleitungen (nur Originale!!!) sowie Zubehör von Spielen (Aufkleber, Poster, Karten usw.). Tel. 0208/870227 (Thorsten).

**Kaufe** Komplettlösungen, Anleitungen und Karten aller Art. Write to Simon Piontek, Sandhasenweg 1B, 6200 Wiesbaden-Heßloch. Zahle gut!!! Suche Lernprogramm.

**Verkaufe** ASM 3/86-12/90 (38 Hefte) für 120 DM. Alle ASM-SoftwareBibliothek-Karten und fast alle Poster noch enthalten. ASM-SH 3 u. 6, 2 Smash-Hefte und 5 Joystick-Hefte gibt es gratis dazu. Außerdem Happy Computer 8/88-12/89 (17 Hefte) incl. der dazugehörigen Powerplay-Hefte für 40 DM. Tel. 04846/417. Ralf verlangen.

**Nun ist PD endlich PD!** Seit einiger Zeit gibt es die kostenlose PD-Serie Bernd's PD-Ware mit Spitzenprodukten! Kostenlose Info gegen 1 DM Rückporto bei Bernd Hoffmann, Biedenkopfer Str. 34, 5900 Siegen 1.

**0,5 MB für A 500 mit Uhr** für 110 DM incl. Porto und folgende Originale zu verkaufen: Midwinter (50 DM), Dragonflight (50 DM), Pool of Radiance (50 DM) und Operation Stealth dt. (50 DM). Tel. 06421/41164 ab 18 Uhr.

**Yo Freaks!** A legal democoding-group is still searching for cool coders, sounders, graphicicians and reliable contacts!! You mustn't be a superfreak! Fun and friendship is it! Write soon to Stefan Schallich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig! Till now we are 5 guys.

**Suche dringend Lösung** zu Zak McKracken. Zahle Porto und 10 DM. Tel. 02594/80299 ab 20 Uhr.

**Game Boy ganz NEU**, direkt vom Versand, incl. Tetris, Kopfhörer, 2-Pl. Kabel, Batterien, dt. Version, nur 149 DM incl. Porto & Verpackung. Tel. 02261/61189 (Karten!)

**Ich suche** für meinen Game Boy das Spiel Castlevania. Biete dafür Super Mario Land (ohne Anleitung). Zahle noch 7 DM dazu!!! Schreibt an Axel Kahl, Am Spangen 2, 4000 Düsseldorf 1

**MUSIK!!!** Suche CDs von folgenden Bands: Sieges Even, Queensryche, Fates Warning, Mekong Delta, RUSH, Faith No More, Scatterbrain, Death Angel, Primus, Dream Theater u.ä.; auch Hardcore. Angebote an Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstein. Tel. 09402/3344. Suche außerdem Amiga-Games.

**Verkaufe** mein Nintendo mit 10 Spielen und Zapper (Lichtpistole). Tel. 09491/855.

**Postspiel!** Wir bieten ein WWF-Catch-Postspiel. 1 DM Rückporto. Infos unter Jan Tamm, Waldstr. 46, 2206 Spärrieshoop.

**Biete** Future-Wars-CD gegen Dragon's Lair 1 od. 2. Wilfried Mohring, Am Wiesle 8, 8901 Stadtbergen. Tel. 0821/435395.

**Suche** zuverlässige Tauschpartner für SEKA-Sources (auch andere legale Software). Send some disks to O. Plink, im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2. Achtung! Keine Raubkopien! Antwort erfolgt 100%ig.

**SHIRTS!** Verkaufe bedruckte T-, Boxer-, Muscle-Shirts in 10 verschiedenen Farben. Ca. 200 Motive (Gag, Pop, Heavy etc.). Nur 22-24 DM/Stück! Super-Rabatte! Gratisliste anfordern bei Sven Hezel, Schulweg 4, 7733 Mönchweiler.

**Österreichischer User** sucht defekte oder kaputte Joysticks!! Preis nach

Vereinbarung. Tel. ab 18 Uhr 07223/2161284. Gustav Herbert, Oberhauserstr. 5, A-4470 Enns.

**Für alle** Postspieler, die günstig und optionsreich ihrem Hobby nachgehen wollen, kann diese Anzeige Gold wert sein! Treiben Sie die anderen Vereine in den Ruin, werden Sie Europapokalsieger, Deutscher Meister u.v.m.! Bei LIGAMANAGER! Info gegen 2 DM in Briefmarken bei Guido Grasruck, Badstr. 25a, 8430 Neumarkt.

**Wer schenkt** computerbegeistertem Mecklenburger mit bescheidenen Mitteln 3,5-Zoll-DD-Disketten? Reik Winkelmann, Dorfstr. 4, O-2041 Faulenrost.

**Massenhaft** Demos, Tools, Sources und Previews vorhanden. Wenn du Lust zum Tauschen hast, ruf doch mal an: 0911/500831.

**MEGA CHARTS!** Macht mit! Wie? Sendet uns eure Game-Top-Five (System u. Absender nicht vergessen!) auf einer Postcard! Unter allen Einsendern werden einige nette Preise verlost! Anschrift: PHOENIX, Burgweg 3, 7186 Billingsbach. Wer uns einen frankierten Rückumschlag sendet, bekommt unser Club-Info.

**Verkaufe deutsche Anleitungen** zu Amiga-Games (Rings of Medusa, Lords of the Rising Sun und Day of the Pharaoh). Für nähere Infos call 02872/3669 (Thorsten) ab 15 Uhr.

**Zeitschriften**, 2 DM pro Stück: Amiga-Magazin 10/89 u. 6/90. Amiga Joker 9/90. ASM 7,9,10/89. Top-Zustand. Maxi-CDs von KO-TO: Time und Japanese War Games je 10 DM. Singles für 2 DM/

# SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

**NEU!**

**TÄGLICH  
NEUHEITEN!**

## 8x in Berlin!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

### SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c  
Spandau - Schönwalder Str. 65  
Moabit - Stromstraße 55

### SoftPower Stationen

Neukölln - Hermannstraße 12  
Neukölln - Lahnstraße 94  
Weißensee - Streustraße 69  
Mariendorf - Mariendorfer Damm 51  
Charlottenburg - Wundtstraße 58/60

**NEUHEITEN - SERVICE**  
030/492 20 56 - 10.<sup>00</sup>-18.<sup>30</sup>

**VERSAND - SERVICE**  
030/375 60 13 - 10.<sup>00</sup>-18.<sup>30</sup>

## Versand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

**Täglich  
Neuheiten!**  
**Ständig  
Sonderposten!**

**SoftPower**  
Schönwalder Str. 65  
D-1000 Berlin 20

## SoftPower Filiale HANNOVER

Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für  
• Amiga • Atari • C-64 • PC •

**Hildesheimer Str. 118**  
**3000 Hannover 1**  
**Tel.: 0511/809 44 84**

**NEU NEU NEU NEU**  
**SoftPower Station**  
**HANNOVER**

**Burgdorfer Str. 48**  
**3160 Lehrte**  
**Tel.: 05132/41 12**



Stück: Kajagoogoo (Too Shy), Hammond & West (Give A Little Love), Wang Chung (Dance Hall Days), S. Pozzoli (Step By Step). Neuwertig! Tausche PD-Soft (nur Serien). Gleichzeitiger Briefkontakt erwünscht! Keine Raubkopien und PLKs! Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt.

**Verkaufe** Anleitungen (keine Raubkopien!) für diverse Spiele. Info gegen Rückporto bei Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1 oder unter 0208/870227.

**Menümaker;** Virenkiller a 15 DM; Intromaker für 10 DM, 20DM, 40 DM. Super PRGs, NN möglich, sofort bestellen - garantierte Lieferung. Christoph Meister, Binzger Str. 53, 7887 Laufenburg. Tel. 07763/4417.

**DRINGEND!** Suche Komplettlösungen zu The Pawn, Lurking Horror, Dungeon Quest. 10 DM Belohnung pro Lösung für den ersten Einsender. Biete King's Quest-Lsg. I-IV f. 10 DM, King's Quest I für 20 DM, Captain Blood f. 20 DM.

**Hilfe!** Gibt es in der Schweiz denn gar keine SF-Postspiele? Infos bitte an Ingo Gerhard, Untere Weidstr. 16, CH-6343 Rotkreuz.

**Verkaufe** wg. Systemwechsel meine Amiga-Software-Sammlung! Keine Raubkopien! Auch einzeln. Schreibt an Detlef Wetzeler, Stendrich 12A, B-4700 Eupen.

**Amiga Business!** Kostenloses Anzeigenmagazin auf Disk. Info gegen ausreichend frankierten Rückumschlag bei Robert Binsack, Walther-Rathenau-Str. 19, 6080 Groß-Gerau. AB bietet Kleinanzeigen zu günstigen Preisen, Preisausschreiben, Das Schaufenster, Scrolltextwerbung, das Magazin, Cheats u.v.m.

**Nebenverdienst:** 100 DM täglich und mehr. Von zu Hause aus, sofort, für jedermann, leicht. Info gegen Freiumschlag von Rainer Safferthal, Fronackerstr. 55, 7050 Waiblingen.

**Anleitung** zum Trainen von DOS-sowie trackloading Games! Incl. Menu (100% SEKA, mit Scroller, mausgesteuert!) sowie Utilities (PD-Monitor, Packer)! Alles deutsch!!! Keine Hardwareanforderung! Zum Trainen von Geld, Leben, Weaponry. Einfach alles trainierbar!!! Tausche außerdem sehr neue Sources (SEKA) - no old shit! Verkaufe coole Vektor-Bob-Sprite-Routinen und auch unveröffentlichte Demos! Habe ca. 50 Disks bestehend aus Demos, Intros, Megademos, Menus (SEKA). Info: Mark Göschel, Otzberggring 48, 6112 Großzimmern (no illegal stuff!).

**Kaufe/tausche/verkaufe** Amiga-Soft. Z.B. Conquest of Camelot (VB 60 DM). Verschiedene Anleitungen vorhanden. Nur Topsoft!! Schickt eure Liste an M. Wannemacher, Galleyenstr. 7, 7990 FN 5 oder ruft an: 07546/5824.

**Verkaufe** mein Nintendo mit zehn Spielen und Lichtpistole. Tel. 09491/855.

**Welcher Programmierer** sucht einen

Graphiker (nur Amiga)!? Martin Sauter, Raiffeisenstr. 7, 8018 Grafing.

**Suche** Amiga Joker 11/89 und 3/90. Zahle gut. Oliver Erlbeck, Schönbergstr. 66, 8729 Ebelsbach.

**Sucht ihr Cheats oder Lösungen?** Dann schickt mir eure Liste mit den Games, zu denen ihr was braucht und einen ausreichend frankierten Rückumschlag. Frederik Sauer, Zabelsteinstr. 12, 8720 Schweinfurt.

## Kontakte

**Hey, Freaks!!** Suche Tauschpartner für Amiga. Habe neueste Soft. Viele Super-Games, aber auch Utilities und Textverarbeitungen. Schreibt mit Rückporto an Ulrich Reinwald, Petersauracher Str. 5B, 8500 Nürnberg 60. Ihr bekommt 100%ig meine umfangreiche Liste!

**Absolut wichtig!** Wer von euch war am 4.12.90 in Düsseldorf beim Mekong-Delta-Konzert? Call 09402/3344.

**Suche** Amiga-User, der genug Taschengeld hat und bereit ist, für seine Maschine auch etwas zu investieren. Wie auch immer, bei mir gibt es alles von Software (Chase H.Q. 2) bis zu einer Festplatte. Ich bitte um euer Verständnis, daß der Versand nur in der Schweiz möglich ist. Tel. 061 49 29 38.

**Cooooool swapping partners needed.** Only 0-7 days. Call 06408/1345. Jan Schmirmund, Am Plättchen 5, 6305 Buseck 2.

**Wir gründen** einen Amiga-Special-Club mit Clubzeitschrift. Wer noch einsteigen will (als Mitarbeiter etc.) oder nur Interesse hat, in einen guten Club einzutreten, sollte schnell an folgende Adresse schreiben (Infos u. Probezeitung gegen Einsendung eines frankierten Rückumschlages): Carsten Schaffhuber, Weildorfer Hardt 25, 7777 Salem 1. Tel. 07553/8883 ab 18 Uhr.

**Dringend:** Wer will noch mitmachen bei neuem Amiga-Club? Für Einsteiger und Profis. Keine PLK. Schreibt schnell an Dirk Einnolf, Hünenschlootweg 5, 2960 Aurich 1.

**New ideas great innovation.** Toxic track is a sensation!! Greetz go to all our contactz and all other winners reading this mag.! See ya.

**Wir suchen** zuverl. Tauschpartner für Amiga. Auch Anfänger. Andreas Wamser, Hinter Burg 18, 7475 Tübingen.

**Anfänger** sucht Kontakt zu Intro-oder Demoprogrammierern (Gruppen). Bitte schreiben an Christian Kühn, Ganghoferstr. 2, 8398 Pocking.

**Suche** und tausche Soft! Auch Game-Boy-Module! Suche sehr gute Tools (Chamäleon, Turbo Print Professional, THI-Tools, Bars & Pipes) für Amiga (evtl. auch als Demo!). Schreibt schnell an Adrian Rodi, Karlsruher Str. 12, 6906 Leimen 3! Mit Liste, Adresse und Telefonnummer! 100%ig bei Interesse!

**Searching** for contacts! Have good

stuff! Write to Postfach 21, A-5120 St. Pantaleon.

**Suche** Tauschpartner für Amiga. Tel. 07436/1213 (Michael) oder Michael Sauter, Amselweg 5, 7475 Meßstetten/Hossingen.

**Hi Fans!** Wir suchen dringend neue Mitglieder für unseren Amiga-Club. Ihr könnt bei Alex anrufen: 06172/458030.

**Werdet Mitglied** in dem Club mit den prima Leistungen. Info: The Expedient Club (T.E.C.), Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1.

**Amiga-Einsteiger** sucht zuverlässigen Tauschpartner. Gesucht werden alle Arten von Games, auch Lernprogramme. Wer Interesse hat, schreibt an Simon Piontek, Sandhasenweg 1B, 6200 Wiesbaden-Heßloch. 100%ig Antwort.

**Torsten Schneider** sucht Kontakte. Birkenweg 28, O-3104 Biederitz.

**KID THROW** is searching for cool contacts all around the world. German H.Q.: Tel. 0711/525462 (Thomas). Passwort Seba.

**Suche** zuverlässigen Tauschpartner für neue Games. Call 06381/40041 (Martin).

**Hey Leute!** Hat denn niemand Lust, mit mir legale Amiga-Soft zu tauschen? Wenn doch, dann schickt ein paar Disks mit euren News oder eine Liste an Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2. (Demos-Sounds-Sources). Achtung! Keine Raubkopien! Antwort 100%ig.

**YO HO!!!** Wir suchen noch gute Leute, die bei uns einsteigen wollen! Wenn ihr nicht wißt, was ihr machen sollt, dann ruft doch einfach mal an: 0524780502 - MEXX or what.

**Jan Lehmebeck** aus der Nähe von Hamburg! Ich suche noch immer deine Adresse. Wir hatten uns im Compu-Camp in St. Peter getroffen. Melde dich bitte bei Markus Lunk, Luckeweg 33, 1000 Berlin 48.

**Programmierer** für Demogroup gesucht! Kein illegales Zeug! Mgl. mit Disks an Andre Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9.

**Interesse** an einem Club, mit dem ihr Geld spart? Dieser neugegründete Club ist zu Großem berufen. Informieren kostet doch nix! The Expedient Club, Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1 oder 0208/870227.

**Achtung!** Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Ich habe sehr viel Soft zum Tauschen. Schickt unbedingt eine Liste an Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Dürdingen. Tel. 031/431001 (Due verlangen). 100%ig Antwort. Es lohnt sich!

**Suche** Tauschpartner für Amiga-Games! Keine Tauschpartner für nur einmal! Habe Top-Games (Lost Patrol, It Came from the Desert 1 u. 2, Space Quest III). Suche Indy 500, Police Quest 1 u. 2. Hermann Tomczak, In der Aue 12, 6274 Wallrabenstein.

**Attention!** Gründung einer legalen Demogruppe! Wir suchen vor al-

lem fähige Programmierer!!! Einige Grafiker und Musiker bereits vorhanden!!! Also an alle legalen Coders/Sounders/Graphic-Artists/Spreaders/Hardware-Freaks: Schreibt bei Interesse, möglichst mit Disk, an Andre Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9. And never forget: Stay legal or die!!! Bye.

**Suche** Tauschpartner. Schreibt an Marcel Baumgart, Am Wasserturm 16, 2803 Weyhe 1.

**Hi Alex!** Merry X-mas for you and your ST. Greetings to TMS, Aki, Angerer and Ist special.

**SEMAK/SCHNEYER** Grafik-Team sucht coole Pictures (D-PAINT III). Tauschpartner für PD gesucht. Suchen noch Grafiker für große Demogruppe. Nicolas Semak, Eyseneckstr. 49, 6000 Frankfurt 1. Tel. 069/591578.

**Suche** zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Schreibt mit Liste an Alexander Leitner, Baumbachstr. 16, A-4020 Linz. 103%ig Antwort!

**Welche gute** Group sucht noch einen Coder?! Schreibt an Roman Mischel, Bauerngärtenweg 10, 4933 Blomberg-Höntrup! 100%ig Antwort bei Rückporto!

**Suche** Tauschpartner für Amiga. Anfänger sind willkommen. Tel. 07431/62832.

**Suche** Kontakte zu Amiga-Freaks. Write to Matthias Herrfurt, Ehrenberg 24a, O-4306 Harzgerode.

**Suche** zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Games (auch Anfänger). Schreibt mit Liste an Michael Jakob, Lummerschieder Str. 90, 6601 Kutzhof. 100%ig Antwort bei frankiertem Rückumschlag.

**Suche** Tauschpartner! Er muß Demos und PD haben. Warning, only legal stuff!!! Biete PD, insbesondere Demos und Megademos. Pro Disk nur 2 DM (incl. Disk). Liste anfordern. Schreibt an Sascha Schimkat, Bentelerstr. 160, 4831 Langenberg 2.

**Amiga-PD** superbillig! Verkaufe PD auf 3 1/2 Zoll und kopiere auf eigene Disketten (20 Pfg. pro Stück). Schreibt schnell mit 1 DM Rückporto an Torsten Roeder, Bahnhofstr. 5, 2057 Reinbek.

**Hi Freaks,** ich verkaufe und tausche Demos, Intros, Lettermaker (19 Disks). Demos (über 50 MDs vorhanden) ab 2,50 DM, Liste gegen 1 DM: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11.

## Kostenlos

ist Deine PRIVATE Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, RUBRIK, ANZEIGENTEXT und ADRESSE draufmalen, und ab damit zur Post. Wie immer gilt: Anzeigen mit PLK NUMMERN oder solche, die auf RAUBKOPIEN schließen lassen, werden NICHT VERÖFFENTLICHT! Und bitte fasse Dich so knapp wie möglich, sonst müssen wir Deine Anzeige kürzen. Als Richtlinie gilt ab sofort: MAXIMAL 5 ZEILEN! Alles klar?! Danke!



# CARTHAGE

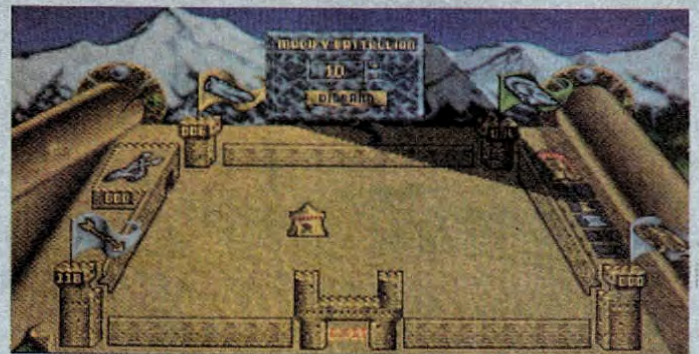
Schon mal von den Punischen Kriegen gehört? Oder von Hannibal, der mit einer Elefantenkarawane über die Alpen gezogen ist und den Römern fürchterlich eins auf's Haupt gegeben hat? Nein? Na, dann wißt Ihr ja gar nicht, warum und mit wem Ihr Euch hier rumprügeln dürft...



Macht aber nichts, denn so wahnsinnig genau hat es Psygnosis mit den historischen Fakten ohnehin nicht genommen. Anders ausgedrückt: Hier darf man (als karthagischer Feldherr) die Geschichte neu schreiben! Beschreiben läßt sich Carthage am besten als Strategiegame mit Actioneinlagen. Gespielt wird überwiegend auf einer dreidimensionalen Darstellung des „Krisengebietes“ in Fraktalgrafik. Ähnlich wie bei „Powermonger“ kann man einzelne Ausschnitte vergrößern, die Landschaft in verschiedene Richtungen scrollen, den Betrachtungswinkel wechseln, oder sich die Gegend auf einer 2D-Übersichtskarte anschauen. Locker verteilt in der Fraktallandschaft findet man Symbole für die verschiedenen Truppenteile, Garnisonsstädte und Bataillone. Alle Kommandos werden mit Hilfe kleiner Iconfelder eingeleitet: Per Mausklick treibt man Geld für seine Truppen auf, verteilt die Leute auf dem Schlachtfeld oder entläßt sie wieder, sobald keine Kohle mehr für sie da ist. Treffen zwei feindliche Armeen aufeinander, muß man seine Einheiten (samt Bogenschützen, Katapulten, etc.) möglichst clever im Gelände platzieren. Je schlauer man sich dabei an-

stellt, umso weniger Stärke- und Loyalitätspunkte verlieren die Truppen dann im Kampf. Damit sich die Jungs für die nächste Auseinandersetzung ausruhen können, sollte man sie nach geschlagener Schlacht in eine Garnisonsstadt führen. Zwischendurch kann man mit dem Streitwagen zu den diversen Städten fahren, um dort den sehnlichst erwarteten Sold abzuliefern. Ist ja klar: Geld macht müde Krieger munter! Aber es ist einiges Geschick beim Umgang mit dem Joystick vonnöten: Mit seinem Wägelchen muß man herumliegenden Felsbrocken und Ästen ausweichen – wer dabei zu viele Unfälle baut, verliert einen Geldsack nach dem anderen! Wird man unterwegs von einem Römer angegriffen, wechselt die Perspektive, und man sieht den jetzt entbrennenden Kampf von oben. Nun gilt es, den Gegner zu rammen oder ihn mit der Peitsche zu verdreschen.

Carthage hat ein durchaus interessantes Konzept, dazu ist das Game auch grafisch ganz ordentlich gelungen, selbst der Sound ist überdurchschnittlich. Hier könnte sich der Strategiespezialist SSI für seine Fließbandproduktionen ruhig mal eine dicke Scheibe abschneiden! Spielerisch ist



die digitale Geschichtsstunde allerdings ein wenig dünn: Die Streitwagensequenz kann zwar mit ganz beachtlichen Animationen aufwarten, ist aber deshalb noch längst kein vollwertiges Actiongame. Und gestandene Strategen werden mit den Armeeverschiebaktionen auch nicht übermäßig viel Freude haben. Außerdem stört der häufige Wechsel zwischen Maus (Strategie) und Joystick (Action). Schade, denn mit einem etwas komplexeren Spielablauf hätte Carthage ein echter Renner werden können – so aber ist es im vielversprechenden Ansatz steckengeblieben. (C. Borgmeier)



## Carthage

Grafik:	74%
Sound:	63%
Handhabung:	56%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	57%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Psygnosis	
Bezug: Joysoft	

**Spezialität:** Zwei Disks, deutsche Anleitung. Intro, Schlußbild und Highscoreliste sind sehenswert!



# MYSTICAL



Gott, was für komische Gegner!

Der Held dieses mystisch angehauchten Sammelspiels ist ein kleiner Zauberlehrling mit großen Problemen: Er hat nämlich alle Zauberutensilien seines Lehrherrn verschmissen – und wenn er die jetzt nicht schleunigst wieder auftreibt, läßt ihn sein Chef durch die Abschlußprüfung rasseln...

Vier vertikal scrollende Landschaften, die jeweils in drei Etappen unterteilt sind, muß man sammelnderweise durchwandern, bis der ganze Zauberkrum wieder bei seinem rechtmäßigen Besitzer gelandet ist. Daß die Aktion nicht ohne Störenfriede abgeht, versteht sich von selbst: Gespenster, kleine Mädchen, kugelfunde Bauern und allerlei andere Gegner warten sehnsüchtig darauf, in Frösche, Skelette oder gar Schneemänner verwandelt zu werden! Das Sammelgut (Tränke, Pergamentrollen und tausenderlei Extras) kann man sich entweder für Notzeiten in die Tasche stecken oder gleich verwenden. Entschließt man sich zum sofortigen Gebrauch, beispielsweise eines Fläschchens, verschießt der Azubi anschließend magische Blitze, hat mehr Lebensenergie oder Ähnliches. Sobald ein Abschnitt leergeäumt ist, geht's per Kristallkugel in den nächsten; nach deren drei darf man sich auf ein Duell mit einem

Obermütz gefaßt machen. Mystical ist zwar vom Spielprinzip her ein alter Hut, aber originell gemacht und enthält eine ganze Reihe netter Ideen und Gags. Die Grafik ist recht ansprechend, vor allem die Animationen der Sprites sind den Programmierern gut gelungen. Dazu gibt es eine mittelalterliche Titelmusik, niedliche Effekte und – ja, sogar so etwas wie Spielspaß! Warum allerdings die Highscores nicht abgesaved werden, bleibt wohl ewig das Geheimnis des großen Zaubermeisters...

(C. Borgmeier)



## Mystical

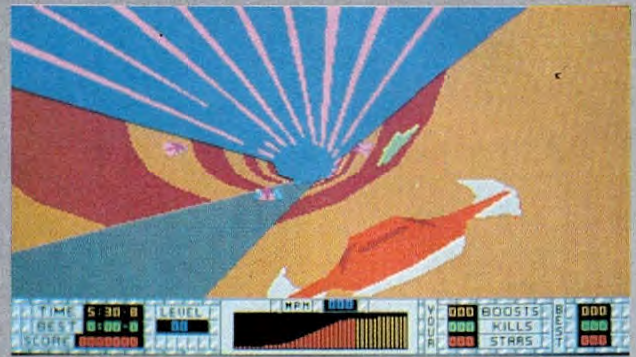
Grafik:	74%
Sound:	71%
Handhabung:	70%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	66%

### Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,-DM  
Hersteller: Infogrames  
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus, deutsche Anleitung, Codeabfrage.

# S.T.U.N. RUNNER



Der S.T.U.N. Schleicher...

Als wir Anfang letzten Jahres die Arcade-Vorlage für's Coin Op getestet haben, war ich von der rasanten Jagd durch Vektor-Tunnel hellauf begeistert. Ehrlich, ich konnte Domarks Amigaumsetzung kaum noch erwarten...

Jetzt, nach den ersten Proberunden, bin ich wieder recht unsanft auf dem Boden der Tatsachen gelandet. Dabei kommt das Game bis auf eine „Kleinigkeit“ erstaunlich nahe ans Original heran: Auch hier hat man vor dem Start die Wahl zwischen drei unterschiedlich schweren Strecken durch ein verschlungenes Tunnelsystem in ausgefüllter Vektorgrafik. Mit einem futuristischen Gleiter düst man in Bobfahrer-Manier die Wände entlang und bemüht sich Bonussymbole zu erhaschen, die für eine Art Smartbomb sorgen. Diese „Shockwaves“ sind wichtig, weil sich manche der ebenfalls in den Röhren umherschwirrenden Gegner von der regulären Bordkanone nicht beeindrucken lassen. Ab und an tauchen Turbo-Rampen auf, die das Gefährt nochmals beschleunigen – dann wird der Gleiter nur noch als Gitterrahmen dargestellt und ist für den Moment unzerstörbar.

So weit, so gut. Nun sind Musik und Effekte zwar schauderhaft (das Klingeln beim Aufsammeln der Bo-

nussterne erinnert fatal an die Registrierkasse im Kinder-Kaufmannsladen), aber die Grafik sieht nicht mal so übel aus. Bloß: Sie ruckelt gar fürchterlich und ist viel, viel zu langsam! Und damit wäre auch schon das ganze Game abgehakt, denn der Automat lebt ja einzig und allein von seiner atemberaubenden Geschwindigkeit. Schade um die ordentliche Joysticksteuerung, schade um die vergebene Chance auf eine spektakuläre Arcadeumsetzung! (ml)



## S.T.U.N. Runner

Grafik:	57%
Sound:	33%
Handhabung:	69%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	35%
Preis/Leistung:	31%
Red. Urteil:	38%

### Variabel

Preis: ca. 84,- DM  
Hersteller: Domark  
Bezug: Bomico

Spezialität: Die Highscores werden nicht gesaved, die deutsche Anleitung ist ein Witz: „...durch die 24 Ebenen zur Äußeren Gerausforderung“





## Countdown to Doomsday

Bisher konnte man sich bei den Rollenspielen von SSI fast immer auf ein paar zünftige Schlachten mit Gnomen, Orks und Drachen freuen – vorbei und vergessen, im 25. Jahrhundert warten ganz andere Monster auf Euch!

**Der Amiga Joker meint:**  
Buck Rogers wird SF-begeisterte Rollenspieler nicht enttäuschen!

Wir schreiben das Jahr 2456: Buck Rogers ist gerade aus seinem 500. Jährchen langen Tiefkühlschlaf aufgewacht. Aber kein opulentes Frühstück wartet auf den armen Mann, sondern bloß ein Haufen Arbeit – unsere geliebte Erde retten und so. Das Böse hört diesmal auf den Namen „RAM“, die Guten sind die „NEOs“. Ehe man sich aber daran machen kann, dem wahrhaft ausgeschlafenen Helden unter die Arme zu greifen, muß man in einem langwierigen Verfahren mit Hilfe der zwei gelieferten Disks drei Spiel-disketten erstellen und zusätzlich noch eine Savedisk formatieren. Dann erst geht's an die Schaffung der sechs Charaktere...

Das funktioniert im Prinzip genau wie bei „Pool of Radiance“ oder „Champions of Krynn“, nur daß man statt Elfenmagiern halt venusianische Piloten oder merkurische Ingenieure ins digitale Leben ruft. Insgesamt stehen sechs Rassen (Erdlinge, Venusianer, Marsianer...) und fünf Berufe (Krieger, Arzt, Ingenieur...) zur Verfügung. Neu dabei ist, daß man bestimmte Fähigkeiten seiner Leute noch besonders trainieren kann; beispielsweise wäre es kein Fehler, einem Ingenieur das Reparieren einer Raumschiffhülle beizubringen. Zauberkundige gibt's hier natürlich nicht, aber ein guter Arzt in der Mannschaft erfüllt fast denselben Zweck.



Mit den richtigen Leuten an Bord kann man sich dann frohen Mutes an die erste Mission wagen: Die Gruppe kommt gerade zur rechten Zeit, um einen Angriff der RAMs auf die NEO-Basis mitzuerleben. Sind die Eindringlinge erfolgreich zurückgeschlagen, darf man mit seinen Recken eine Trainingsrunde einlegen, bei der sich ihre speziellen Fähigkeiten weiter verbessern lassen. Anschließend geht's mit dem Raumgleiter wieder ab auf Patrouille, wobei man

schon bald auf ein Geheimlabor voller ekliger Kreaturen stößt. Dann kommt wieder eine Trainingsrunde – und irgendwann sind schließlich alle Abenteuer bestanden, alle Witwen und Waisen getröstet, und die Welt ist wieder in Ordnung. Geübte AD & D-Gambler werden mit Buck Rogers keine großen Probleme haben, denn das Spielprinzip ist praktisch dasselbe wie bei den Fantasy-Rollenspielen von SSI. Lediglich einige Neuerungen im Detail sind

zu verzeichnen: z.B. neue Waffen und Monsterklassen, ein anders gestalteter Screen für Kämpfe mit den Bordwaffen des Raumgleiters, und der Schwierigkeitsgrad ist jetzt einstellbar. Bemerkenswerterweise ist nun auch ab und zu mal ein bißchen Gehirnakrobatik gefragt! Die Steuerung erfolgt wie gewohnt per Maus oder Tastatur, Sound und Grafik haben sich nur unwesentlich verbessert (die Animationen einiger Monster sind allerdings wirklich sehenswert). Wer sich also schon in den AD & D-Dungeons wohlfühlte, wird sicher auch an dieser futuristischen Variante Freude haben. (wh)



### Buck Rogers – Countdown to Doomsday

Grafik:	69%
Sound:	40%
Handhabung:	62%
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	76%
Variabel	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: SSI	
Bezug: Frank Heidak	

**Spezialität:** Wird komplett in deutsch erscheinen, mindestens 1MB erforderlich! HD-Installation möglich, Paßwortabfrage. Als Beilage gibt's ein Buck Rogers-Taschenbuch.



**Der Amiga Joker meint:**  
Pang – perfekter kann man einen Automaten nicht umsetzen!

Oceans Umsetzungen werden wirklich von Mal zu Mal besser: Zumindest optisch ist dieses Game von der Arcade-Maschine nur noch mit einer Lupe zu unterscheiden!

Schon richtig, in der Spielhalle hat der Automat gegenüber der Konkurrenz einen etwas kümmerlichen Eindruck gemacht. Aber vermutlich ist es ja genau der ergreifenden Schlichtheit des Spielprinzips zu verdanken, daß Pang auf den Amiga praktisch 1:1 umgesetzt werden konnte. Ein bis zwei Spieler dürfen (je) ein zuckersüß gezeichnetes Sprite über Screens mit Plattformen, Leitern und wechselnden Hintergrundgrafiken dirigieren. Sinn der Übung ist es, unter Zeitdruck alle umherhüpfenden Ballons zu zerballern; jede Berührung mit den Dingern kostet nämlich ein Leben. Die Schwierigkeit dabei ist, daß die Ballons sich nach

jedem Treffer in mehrere kleine Bällchen teilen, erst wenn alle weggeputzt sind, geht's in den nächsten Level. Unterstützung erhält man in Form von diversen Extras wie Zusatzzeit, Raketen, Doppelschüssen, Dynamit oder Ähnlichem. Die Grafik ist gut, sie gleicht dem Automaten wie ein Ei

dem anderen; auch Musik und Effekte gehen voll in Ordnung. Hinzu kommt eine ausgezeichnete Steuerung, sowie etliche motivationsfördernde Features. So haben trainierte Spieler die Möglichkeit, in einem höheren Level einzusteigen, und auch das Bonuspunktesystem und der Zwei-Spie-



Nur ein zerplatzter Ballon ist ein guter Ballon!

ler-Modus machen Freude. Also ein Hit wie er im Buche steht? Leider nein: Im Unterschied zum Automaten stürzt das Game nämlich oft und gerne ab, was einem den Spaß auf Dauer schon verleiden kann. Schade, schade, schade! (mm)



#### Pang

Grafik:	81%
Sound:	77%
Handhabung:	75%
Spielidee:	63%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	80%

#### Variabel

Preis: ca. 89,- DM  
Hersteller: Ocean  
Bezug: Bomico

**Spezialität:** Deutsche Anleitung plus sehr gutem Demo-Modus. Die hübsche Highscore-tabelle wird leider nicht gesaved.

## Corporation & Damocles Mission-Disks

Anfangen hat es mit den Flugsimulationen: War so ein Game besonders erfolgreich, so wurde über kurz oder lang eine Mission-Disk dazu nachgereicht. Jetzt breitet sich das Erweiterungsfieber auch auf die übrigen Genres aus!

Mission-Disk ist nicht gleich Mission-Disk – manche haben echte Neuerungen zu bieten, andere enthalten einfach nur zusätzliche Level. Zum letzteren Typ gehört ohne Zweifel die Corporation-Erweiterung: Am Ab-

lauf des Solo-Rollenspiels hat sich nichts geändert, lediglich 16 neue (und wesentlich schwerere) Level warten hier auf den Spieler. Man darf sich also im Auftrag der Zodiac-Agentur wieder auf den Weg ins Genlabor machen, nur mit dem Unterschied, daß man es diesmal mit einer nordamerikanischen Firmengruppe zu tun bekommt. Die Einbindung ins Hauptprogramm geht völlig problemlos vonstatten, die Erweiterungsdisk

wird einfach anstelle der ersten Diskette eingelegt.

Etwas anders liegt der Fall bei Damocles: Hier werden überhaupt keine frischen Level geliefert, stattdessen gibt es fünf neue Lösungsvarianten, die von relativ leicht bis ganz schön verwickelt reichen. Ins Spiel geladen werden sie als Speicherstände, die deutsche Kurzanleitung enthält einige nützliche Hinweise, wie man seinen Weg ans Ziel findet.

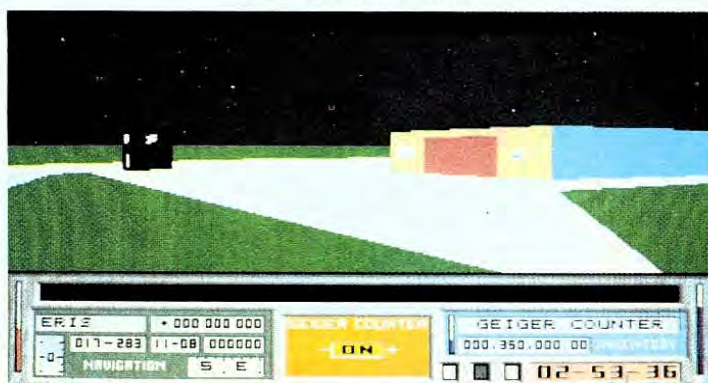
Kann man nun Corporation- bzw. Damocles-Besit-

zern den Kauf der Zusatzmissionen empfehlen, die ja immerhin mit jeweils ca. 49,- DM zu Buche schlagen? Im Prinzip schon, denn obwohl sich hier nichts grundlegend Neues auf dem Screen tut (weshalb wir auch auf eine Bewertung verzichtet haben), sind doch beide hervorragend dazu geeignet, das alte Fieber nochmals auflodern zu lassen, falls man die ausgezeichneten Games schon durchgespielt haben sollte! (mm)

Corporation Mission-Disk



Damocles Mission-Disk





Inh. Gabriele Hartmann

# Joysoft



Laut ASM-Umfrage seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtester Softwareversand

## DAS GAME BOY - FIEBER

**Irgendwo: F. Reak hat ein Mittel gefunden, mit dem man endlich den Game Boy ohne Wehmut nutzen kann.**

"Lange Zeit hatte ich das Problem vieler Game-Boy-Besitzer", verrät er. "Ich dachte immer wehmütig an die bescheidene Auswahl vorhandener Module für meinen 'Tragbaren'. Doch dann stieß ich auf JOYSOFT."

Wir wollten wissen, warum gerade JOYSOFT für ihn die (Er-)Lösung war. Er antwortete: "Die haben über 60 Spiele für ihn im Programm, die sie aus der ganzen Welt zusammengetragen haben. Außerdem hat JOYSOFT einen Super-Service und achtet darauf, daß ich die Anleitung verstehe. Sie legen den Spielern eine starke deutsche Kurzanleitung bei. Damit hat der Spielspaß keine Grenzen mehr! Ich kann JOYSOFT jedem nur empfehlen, der wie ich ständig auf Modulsuche ist."



## ROLLENSPIEL NACH 9 MONATEN

**Irgendwo: Rollenspiel-Fan Sonja verlor nach 9 Monaten Wette.**

"Vor knapp 9 Monaten, als das Rollenspiel 'Ultima Quest XXIII' angekündigt wurde, hatte ich es sofort bestellt. Natürlich nicht bei JOYSOFT, denn die hatten in ihrer Anzeige geschrieben, daß sie das Spiel noch nicht vorrätig hatten, sondern bei einem Softwareversender, der es in seiner Anzeige schon als lieferbar präsentierte.", klagt die engagierte Dame. "Mein

Nachbar hingegen blieb JOYSOFT treu - und erhielt das Spiel zwei Wochen früher als ich. Damit gewann er seine Wette: JOYSOFT bestellt tatsächlich auch aus dem Ausland, hat gute connections und gehört zu den Ersten, die ein Spiel liefern können. Sie flunkern mit ihren Anzeigen nur nicht, wie es der Konkurrent tat, auf den ich hereingefallen war."



## BABY STAPELT HOCH

**Irgendwo: Der jüngste Softwarehändler ist wahrscheinlich Baby H., das gerade einen Versandhandel gestartet hat.**

Der Altersrekord sorgte jedoch auch für Kritik. Als so junger Neuling würde man doch sicher einige Fehler machen, die letztlich die Kunden bezahlen müßten. "Ach Quatsch", wehrt sich der Newcomer. "Ich bin zwar nicht - wie etwa JOYSOFT - schon seit mehr als 7 Jahren dabei, aber was die an Erfahrung voraushaben, das hole ich bestimmt auf." Auf die Frage, ob er denn mit dem Vertrauensbonus von Neukunden rechne, fügt er mit einem Augenzwinkern hinzu: "Aber sicher. In meinen Anzeigen kann ich sehr günstige Angebote machen, Sie wissen ja: Nur ganz geringe Lagerhaltung, kein Personal usw. Außerdem: Wenn ich bei Kunden Fehler mache, dann haben sie ja schon bei mir gekauft - was soll's also?"



## TOP - ANGEBOTE

**Obitus \***

**89.90**

**Puzznic**

**69.90**

**PANG**

**69.90**

**Mystical**

**69.90**

ANGEBOTE	
512KB incl. CLOCK	119.00
AMIGA MOUSE	39.95
AMIGA ZWEITLAUFWERK 3.5	219.00
A 10 TANK KILLER	80.00
ANTARIS *	69.90
BUCK ROGERS	74.90
CARTHAGE	64.90
CAR VUP	62.00
ELVIRA (1MB)	74.90
GEISHA **	69.90
GREAT COURTS 2 */**	69.90
HARD DRIVEN 2 */**	69.90
LIGHT CORRIDOR *	64.90
LOOPZ**	59.90
ON THE ROAD	74.90
MASTERBLAZER **	69.90
MONKEY ISLAND**	89.00
M.U.D.S.	69.90
N.A.R.C.**	64.90
NIGHTSHIFT	59.90
OOPS UP *	59.90
POWERMONGER **	74.90
ROBOCOP 2	64.90
SHUFFLE*	59.90
SPEEDBALL 2	64.90
TEENAGE MUTANT HERO T.	69.90
THE FINAL WHISTLE**	34.90
TOM & THE GHOST */**	69.90
TOTAL RECALL	64.90
ULTIMATE RIDE *	69.90
WOLFPACK	69.90
WRATH OF THE DEMON *	72.00

**KÖLN 41**

Gottesweg 157  
Tel. 02 21 / 44 30 56

**KÖLN 1**

Mathiasstr. 24-26  
Tel. 02 21 / 23 95 26

**BONN**

Münsterstr. 18  
Tel. 02 28 / 65 97 26

**DÜSSELDORF 1**

Pempelforter Str. 47  
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.  
Mit Sternchen (\*) gekennzeichnete Artikel  
waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar,  
werden jedoch in Kürze erwartet (\*\* =  
deutsche Anleitung).

Unsere **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

**02 21/44 30 56**

Bestellannahme rund um die Uhr. Wir  
liefern per Nachnahme, Eilpost-Service  
und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.



# Der Joker-Index - Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
1st Person Pinball	2/90	23	Geschicklichkeit	Emerald Mine III	10/90	62	Geschicklichkeit	Loom	10/90	79	Abenteuer	Sliding	4/90	86	Strategie
3001 O'Connors Fight	7/90	82	Strategie	<b>Emlyn Hughes Int. Soccer</b>	<b>9/90</b>	<b>52</b>	<b>Sport</b>	Lords of Doom	11/90	58	Abenteuer	Sly Spy	1/91	82	Action
5th Gear	3/90	26	Sport	Escape from Colditz	10/90	27	Verschiedenes	Lords of War	4/90	87	Geschicklichkeit	Snoopy the cool	3/90	51	Abenteuer
688 Attack Sub	5/90	49	Simulation	Eswat	1/91	51	Action	Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes	Computergame	12/90	78	Action
A-10 Tank Killer	1/91	23	Simulation	Escape from the Planet ...	7/90	62	Action	Lotto Amiga	3/90	65	Anwendung	Snostrike	4/90	51	Action
Addas Championship Football	9/90	53	Sport	European Space Simulator	3/90	57	Simulation	<b>Lotus Turbo Challenge</b>	<b>11/90</b>	<b>27</b>	<b>Sports</b>	Soldier 2000	7/90	81	Action
Adventures	4/90	81	Compilation	European Superleague	11/90	36	Sport	<b>M1 Tank Platoon</b>	<b>12/90</b>	<b>62</b>	<b>Simulation</b>	Sonic Boom	1/91	80	Action
After the War	4/90	34	Action	Extase	11/90	74	Strategie	Magic 4	12/90	96	Compilation	Sophiele	2/90	14	Verschiedenes
Air Supply	12/90	60	Action	<b>F-19 Stealth Fighter</b>	<b>5/90</b>	<b>12</b>	<b>Simulation</b>	Magic Fly	4/90	80	Compilation	Space Ace	4/90	42	Action
Aladin's Magic Lamp	7/90	86	Action	<b>F-29 Retaliator</b>	<b>11/90</b>	<b>42</b>	<b>Simulation</b>	Magic Seven	12/90	97	Compilation	Space Harrier I	4/90	42	Action
All Dogs go to Heaven	9/90	45	Geschicklichkeit	<b>Falcon Mission Disk 2</b>	<b>10/90</b>	<b>41</b>	<b>Abenteuer</b>	Magnum 4	9/90	55	Sport	Space Harrier II	5/90	28	Verschiedenes
All time favourites	12/90	95	Compilation	Fatal Heritage	4/90	18	Abenteuer	<b>Manchester United</b>	<b>4/90</b>	<b>47</b>	<b>Sport</b>	Space Rogue	2/90	28	Action
Amos	10/90	68	Anwendung	Federation Quest I	3/90	12	Simulation	Manhunter 2 - San Francisco	2/90	51	Abenteuer	Speedboat Assassins	3/90	60	Geschicklichkeit
Anarchy	10/90	28	Action	Fighter Bomber	12/90	50	Abenteuer	Maniac Mansion	12/90	58	Geschicklichkeit	Speedrunner	1/91	44	Geschicklichkeit
Antago	7/90	35	Strategie	Final Battle	7/90	61	Abenteuer	Manic Miner	12/90	34	Verschiedenes	Spell Bound	4/90	52	Strategie
<b>Antheads</b>	<b>9/90</b>	<b>61</b>	<b>Geschicklichkeit</b>	Final Command	4/90	45	Geschicklichkeit	Manix	10/90	28	Sport	Spider Man	1/91	10	Action
Apprentice	4/90	85	Action	Final Conflict	10/90	86	Geschicklichkeit	Masterblazer	12/90	54	Abenteuer	<b>Spindizzy Worlds</b>	<b>1/91</b>	<b>18</b>	<b>Geschicklichkeit</b>
Aquanaut	3/90	59	Strategie	Final Countdown	12/90	36	Action	Master Sound	11/90	67	Anwendung	Spy vs. Spy I-III	2/90	72	Action
Armada	7/90	28	Verschiedenes	Fire	10/90	56	Geschicklichkeit	Matrix Marauders	11/90	82	Verschiedenes	Spy who loved me	3/90	70	Rollenspiel
Astate	9/90	86	Action	Fire & Brimstone	1/91	60	Strategie	<b>Mauphi Island</b>	<b>12/90</b>	<b>27</b>	<b>Abenteuer</b>	Starblade	2/90	19	Action
Astro Marine Corps	1/91	44	Action	Fire & Forget II	10/90	56	Geschicklichkeit	Mean Streets	5/90	46	Verschiedenes	Star-blaze	2/90	25	Rollenspiel
ATF II	12/90	56	Action	First Contact	11/90	74	Action	Microbattle & Fullspeed	5/90	56	Rollenspiel	Star Breaker	11/90	41	Verschiedenes
Atomic Robo-Kid	4/90	48	Strategie	Flimbo's Quest	9/90	52	Sport	<b>Midnight Resistance</b>	<b>10/90</b>	<b>34</b>	<b>Action</b>	Starflash	1/91	52	Action
Atomix	12/90	29	Strategie	Flip It & Magnose	3/90	56	Sport	<b>Midwinter</b>	<b>5/90</b>	<b>46</b>	<b>Verschiedenes</b>	Startrush	4/90	34	Action
Austerlitz	3/90	59	Strategie	Flood	11/90	74	Action	Might & Magic II	5/90	56	Rollenspiel	Storm across Europe	11/90	86	Strategie
Awesome	1/91	41	Action	Fly Fighter	10/90	56	Geschicklichkeit	Mindroll	9/90	86	Geschicklichkeit	Street Rod	1/91	52	Action
Back to the Future II	9/90	16	Geschicklichkeit	Football Man. World Cup Ed.	9/90	52	Sport	Money Player Deluxe	3/90	62	Simulation	Stryx	3/90	28	Action
Bad Company	3/90	58	Action	Footballer II	4/90	44	Geschicklichkeit	Monty Python's	12/90	34	Action	St. Thomas	7/90	44	Strategie
Bar Games	12/90	69	Verschiedenes	Fred	3/90	53	Strategie	Mot	4/90	82	Geschicklichkeit	Stundenglas	11/90	44	Abenteuer
Barney Bear goes to school	5/90	82	Verschiedenes	Full Metal Planete	11/90	52	Sport	Moonblaster	10/90	42	Action	Subbuteo	12/90	79	Verschiedenes
B.A.T.	11/90	34	Abenteuer	Future Basketball	11/90	83	Action	Moonswalker	2/90	18	Geschicklichkeit	Sunny Shine o.t. funny Side	9/90	49	Abenteuer
<b>Battle Command</b>	<b>11/90</b>	<b>14</b>	<b>Simulation</b>	Future Classics	11/90	75	Compilation	Mr. Do Run Run	11/90	86	Geschicklichkeit	<b>Super Cars</b>	<b>3/90</b>	<b>14</b>	<b>Sport</b>
Battlemaster	11/90	30	Abenteuer	Future Dreams	4/90	80	Compilation	Murder	10/90	27	Verschiedenes	Super Off Road	1/91	70	Sport
Berlin East vs. West	2/90	61	Abenteuer	Future Sport	2/90	68	Action	Murders in Space	1/91	69	Abenteuer	<b>Super Puffy</b>	<b>2/90</b>	<b>17</b>	<b>Geschicklichkeit</b>
Betrayal	1/91	16	Strategie	Gates of Jambala	2/90	36	Geschicklichkeit	Narco Police	1/91	53	Action	Super Skweek	1/91	72	Geschicklichkeit
Beverly Hills Cop	2/90	12	Verschiedenes	Geisha	1/91	64	Abenteuer	Necronom	5/90	33	Action	Super Wonderboy in	12/90	80	Strategie
Big Business	12/90	16	Simulation	Ghosts 'n' Goblins	9/90	44	Action	<b>Neuromancer</b>	<b>10/90</b>	<b>46</b>	<b>Abenteuer</b>	Supremacy	2/90	28	Geschicklichkeit
Black Tiger	5/90	61	Action	Ghouls 'n' Ghosts	2/90	44	Geschicklichkeit	New York Warriors	7/90	16	Action	Switchblade	9/90	54	Strategie
Bloodwych Data Vol.1	3/90	36	Rollenspiel	Giants	4/90	79	Compilation	Nightbreed	11/90	33	Abenteuer	Sword of Aragon	2/90	23	Sport
Blue Angels	7/90	27	Simulation	Gin & Cribbage King	5/90	84	Verschiedenes	Nightbreed	11/90	32	Action	Table Tennis	2/90	67	Action
Bodo Illgner's Soccer	2/90	59	Sport	Globulus	12/90	60	Geschicklichkeit	Nighthunter	12/90	82	Geschicklichkeit	Take 'em Out	12/90	30	Simulation
Bomber Bob	11/90	28	Action	Golden Axe	1/91	52	Action	Night Shift	1/91	34	Geschicklichkeit	Team Yankee	4/90	34	Action
Borodino	2/90	60	Strategie	Gold of the Americas	3/90	44	Strategie	Ninja Spirit	2/90	52	Action	Teenage Mutant Ninja Turtles	5/90	64	Sport
Börsenfieber	3/90	61	Verschiedenes	Gold of the Aztecs	11/90	49	Action	Ninja Warriors	1/91	58	Sport	Tennis Cup	12/90	79	Abenteuer
Bride of the Robot	2/90	68	Abenteuer	Gold of the Realm	5/90	62	Abenteuer	Nitro	4/90	86	Geschicklichkeit	<b>The Jetsons</b>	<b>4/90</b>	<b>49</b>	<b>Abenteuer</b>
Bubble Plus	7/90	80	Geschicklichkeit	Grand National	4/90	44	Sport	Nitro Boost Challenge	1/91	72	Action	The Plague	10/90	42	Action
Budokan	5/90	83	Sport	Gravity	7/90	54	Verschiedenes	No Exit	3/90	15	Action	The Punisher	7/90	48	Rollenspiel
Cabal	3/90	11	Action	<b>Great Courts 2</b>	<b>12/90</b>	<b>18</b>	<b>Sport</b>	North Sea Inferno	4/90	41	Strategie	The third Courier	7/90	84	Geschicklichkeit
<b>Cadaver</b>	<b>12/90</b>	<b>41</b>	<b>Abenteuer</b>	Gremlins 2	11/90	16	Action	Nuclear War	3/90	68	Geschicklichkeit	The Toyotas	7/90	55	Simulation
Captive	12/90	28	Rollenspiel	Guardian Angel	9/90	45	Abenteuer	Oliver & Compagnie	4/90	61	Strategie	Their finest Hour	7/90	9	Verschiedenes
Carmen San Diego	9/90	61	Verschiedenes	Hammerfest	10/90	84	Sport	Omega	10/90	36	Geschicklichkeit	Thrill Train Platinum	10/90	83	Sport
<b>Castle Master</b>	<b>7/90</b>	<b>36</b>	<b>Abenteuer</b>	Hardball II	10/90	85	Sport	Onslaught	2/90	50	Action	Tie Break	2/90	58	Abenteuer
<b>Century</b>	<b>11/90</b>	<b>60</b>	<b>Geschicklichkeit</b>	Harley Davidson	2/90	26	Action	Opsops II	10/90	13	Abenteuer	Time	10/90	18	Geschicklichkeit
Champions of Krynn	9/90	36	Rollenspiel	H.A.T.E.	9/90	87	Action	<b>Operation Stealth</b>	<b>10/90</b>	<b>13</b>	<b>Abenteuer</b>	Time Machine	1/91	56	Strategie
Chase H.Q. II	1/91	12	Action	Heavy Metal	9/90	52	Action	<b>Operation Thunderbolt</b>	<b>2/90</b>	<b>13</b>	<b>Action</b>	Time Soldier	12/90	97	Compilation
Chessplayer 2150	2/90	24	Strategie	Hellraider	4/90	50	Action	Oriental Games	11/90	82	Sport	TNT	10/90	62	Geschicklichkeit
Chicago 90	3/90	17	Action	<b>Hero's Quest</b>	<b>9/90</b>	<b>42</b>	<b>Abenteuer</b>	Othello Killer	3/90	23	Strategie	Torvak the Warrior	12/90	14	Action
Chinese Chess	9/90	82	Strategie	Heroes	12/90	95	Compilation	Outlands	2/90	74	Action	Tower FRA	1/91	54	Simulation
<b>Chip's Challenge</b>	<b>1/91</b>	<b>49</b>	<b>Verschiedenes</b>	Highlights	4/90	80	Compilation	Overlander	3/90	16	Action	<b>Tower of Babel</b>	<b>7/90</b>	<b>79</b>	<b>Strategie</b>
Chrono Quest II	7/90	53	Abenteuer	Highway Patrol II	4/90	43	Geschicklichkeit	Overrun	11/90	88	Strategie	Toyota Celica GT Rally	1/91	62	Sport
Cloud Kingdoms	5/90	80	Geschicklichkeit	Hollywood Collection	12/90	96	Compilation	P 47	4/90	87	Action	Transworld	4/90	84	Geschicklichkeit
Cleudo Master Detective	3/90	69	Verschiedenes	Horse Racing	2/90	34	Verschiedenes	Panzer Kick Boxing	1/91	28	Sport	Treasure Island Dizzy	9/90	81	Abenteuer
Codename: Iceman	10/90	51	Abenteuer	Hot Rod	7/90	56	Sport	Paradroid 90	11/90	54	Geschicklichkeit	Treasure Trap	7/90	79	Compilation
Codesystem	10/90	66	Anwendung	Hound of Shadow	4/90	64	Abenteuer	Paris Dakar 90	5/90	55	Sport	Triad I 4	4/90	79	Compilation
Colonel's Bequest	10/90	52	Abenteuer	Hoyle Book of Games	4/90	48	Verschiedenes	Pick'n Pile	12/90	52	Strategie	Triad II	4/90	79	Compilation
Colony	5/90	81	Abenteuer	Imperium	10/90	64	Verschiedenes	<b>Pinball Mania</b>	<b>3/90</b>	<b>27</b>	<b>Geschicklichkeit</b>	Triplepack	4/90	80	Compilation
Colorado	5/90	36	Abenteuer	Impossamole	7/90	82	Geschicklichkeit	<b>Pipe Magic</b>	<b>3/90</b>	<b>26</b>	<b>Strategie</b>	True Trick	5/90	47	Strategie
Coloris	7/90	81	Strategie	Indianapolis 500	12/90	77	Sport	<b>Pirates!</b>	<b>7/90</b>	<b>45</b>	<b>Abenteuer</b>	Turboprint Prof.	5/90	66	Anwendung
Combo Racer	4/90	36	Sport	Infestation	4/90	14	Verschiedenes	Player Manager	5/90	79	Sport	<b>Turrican</b>	<b>10/90</b>	<b>84</b>	<b>Geschicklichkeit</b>
Count Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit	Inspector Griffu	10/90	80	Abenteuer	<b>Plotting</b>	<b>11/90</b>	<b>65</b>	<b>Strategie</b>	<b>TV Sports Basketball</b>	<b>4/90</b>	<b>12</b>	<b>Sport</b>
Conqueror	3/90	68	Verschiedenes	Intact	7/90	42	Action	<b>Police Quest II</b>	<b>10/90</b>	<b>50</b>	<b>Abenteuer</b>	Typhoon Thompson	2/90	74	Geschicklichkeit
<b>Conquests of Camelot</b>	<b>10/90</b>	<b>51</b>	<b>Abenteuer</b>	International 3D-Tennis	9/90	18	Sport	Pool of Radiance	11/90	56	Abenteuer	<b>Ultima V</b>	<b>1/91</b>	<b>36</b>	<b>Rollenspiel</b>
Corporation	11/90	12	Abenteuer	International Arcade Action	12/90	96	Compilation	Powerboat USA	10/90	85	Simulation	U.N. Squadron	12/90	36	Action
Crack Down	7/90	52	Action	International Soccer Challenge	12/90	42	Sport	<b>Powermancer</b>	<b>12/90</b>	<b>12</b>	<b>Strategie</b>	<b>Unreal</b>	<b>9/90</b>	<b>14</b>	<b>Action</b>
Cricket Captain	12/90	78	Sport	International Wrestling	7/90	56	Simulation	Power up	12/90	97	Compilation	Vaccine	11/90	64	Geschicklichkeit
Crime Time	1/91	56	Abenteuer	Invest	10/90	12	Simulation	Premier Collection II	4/90	79	Compilation	<b>Venus</b>	<b>4/90</b>	<b>11</b>	<b>Action</b>
Crossbow	5/90	82	Abenteuer	<b>Ishido</b>	<b>12/90</b>	<b>52</b>	<b>Strategie</b>	Premier Collection III	4/90	81	Compilation	Viking Child	11/90	87	Action
Curse of the Azure Bonds	1/91	78	Rollenspiel	Island of lost Hope	7/90	50	Abenteuer	Prince	2/90	60	Strategie	Viruscope	10/90	67	Anwendung
Cyberball	9/90	82	Sport	Italia 1990	5/90	62	Sport	Professor Moriarti	11/90	86	Geschicklichkeit	Voodoo Nightmare	11/90	65	Geschicklichkeit
Damocles	9/90	12	Verschiedenes	Italia 90	7/90	10	Sport	Projectyle	9/90	83	Sport	Vortex	4/90	54	Verschiedenes
Dan Dare III	7/90	61	Action	Ivanhoe	9/90	52	Sport	Prosocker 2190	12/90	56	Sport	Warhead	7/90	28	Verschiedenes
Darius Plus	1/90	58	Action	James Pond	1/91	82	Geschicklichkeit	Pursuit to Earth	4/90	82	Action	Warp	2/90	70	Action
Dark Century	9/90	84	Action	Jockey Wilson's Darts	11/90	64	Sport	Ra	10/90	28	Strategie	Web of Terror	10/90	83	Action
Dark Fusion	2/90	26	Action	<b>Jumping Jack Son</b>	<b>7/90</b>	<b>34</b>	<b>Geschicklichkeit</b>	Rainbow Warrior	2/90	72	Geschicklichkeit	West Phaser	2/90	42	Action
Das Haus	9/90	83	Simulation	Jupiter's Masterdrive	1/91	58	Sport	Ranx	11/90	28	Action	Wheels of Fire	12/90	97	Compilation
Das Magazin	7/90	84	Simulation	Kaiser	2/90	57	Strategie	<b>Red Storm Rising</b>	<b>10/90</b>	<b>44</b>	<b>Simulation</b>	White Death	1/91	64	Strategie
Day of the Viper	2/90	75	Verschiedenes	Kelly X	2/90	70	Action	Regnum	3/90	60	Strategie	Wild Life	7/90	46	Action
Days of Thunder	11/90	55	Sport	Kenny Dalglish Soccer	2/90	59	Sport	Resolution 101	9/90	50	Action	Wild Streets	3/90	9	Action
Death Trap	1/91	55	Geschicklichkeit	Khalaan	7/90	18	Strategie	Rick Dangerous 2	12/90	50	Geschicklichkeit	Wild West World	11/90	50	Simulation
Defenders of the Earth	9/90	87	Action	<b>Kick Off 2</b>	<b>9/90</b>	<b>52</b>	<b>Sport</b>	Rings of Medusa	3/90	72	Strategie	Wind Wizard	3/90	16	





Hangstein 16a · D-4920 Lemgo  
Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

## Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

### Über 5.500 PD-Disks aus ca. 150 Serien zur Zeit lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taffun, ACS, RPD, Chiron, Faug, RBS, Auge, Tornado, Pornoschow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe ....

**2.10 DM** je 3,5" PD-DISK bei Abnahme von 100 Stück

**2.20 DM** bei Abnahme von 1 - 99 Stück

Preise inkl. 3,5" Disk - / inkl. Etiketten / - mit doppeltem  
"Verify" auf 1a NoName-Disks kopiert.

● **BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN!** ●

### ABO-MÖGLICHKEIT

auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

**3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.- DM**  
(Scheck, Briefmarken oder bar) zuzgl. 2.50 DM Porto.

**SPIELE-PAKET I + II je 40.- DM**  
30 bzw. 11 PD-Spiele auf 10 Disks

**EINSTEIGER-PAKET 40.- DM**  
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw.  
auf 10 Disks

### SUPER-PAKET

15 Disks **55.- DM**  
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm,  
Anti-Virus-Disk mit 15 Viruskillern, Spiele und nützlichen Utilities.

### DELUXE-BENCH

**29.90 DM**

Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI!  
1,3 MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Be-  
reits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resistenteste  
Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Wei-  
tere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-  
Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner,  
ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuer-  
ung, Utili-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mausklick usw. ....

## UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

- 1 Videodatei und Etikettendruck, deutsch DM 5.-
- 2 Return to Earth, die Weltraum-Handels-  
Simulation DM 5.-
- 3 D-Sort III, Diskettenverwaltungsprogramm  
in deutsch DM 5.-
- 4 Virus-Control V1.3 erkennt auch Linkviren,  
deutsch DM 5.-
- 5 Tetrix, der Spielhallenhit DM 5.-
- 6 New-Tek-Sound Grafik- und Animationsdemo! Hier  
zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10.-
- 7 Aktien eine Aktienverwaltung in deutsch DM 5.-
- 8 Haushaltsbuchführung komplett in deutsch DM 5.-
- 9 Blizzard ein Super-Ballerspiel DM 5.-
- 10 Star-Trek erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffs  
Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks DM 15.-
- 11 Power-Packer V2.3b Spitzendatencruncher DM 5.-
- 12 DME-Editor in deutsch konfiguriert! DM 5.-
- 13 The Ultimate Game Editor V2.5 zum Verändern von  
z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale,  
in deutsch DM 5.-
- 14 Xytronic intergalaktisches Handelssimulation,  
deutsch DM 5.-
- 15 Zatur ein Denkspiel mit deutscher  
Sprachausg. DM 5.-
- 16 Diashow mit hübschen Girls auf 2 Disks.  
Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren DM 10.-
- 17 Sonix-Sound-Paket 8 Disketten mit fertigen Sounds  
inclusive Sonix-Player DM 40.-
- 18 MS-Text, gute deutsche Textverarbeitung DM 5.-
- 19 Paranoid, sehr gutes Breakout-Spiel DM 5.-
- 20 Risk, Umsetzung, Brettspiel Risiko, deutsch DM 5.-
- 21 DBW-Render V2.0, Ray-Tracing-Programm  
mit deutscher Anleitung DM 10.-
- 22 Billard sehr schöne Billardsimulation DM 5.-
- 23 Werner-Game das Flaschbier-Spiel DM 5.-

- 24 Resetfeste Ramdisk für Kickstart V1.2 + 1.3 DM 5.-
- 25 Anti-Virus-Disk mit 15! Viruskillern DM 5.-
- 26 NoFastMem, resetfest, schaltet ihre Speichererweite-  
rung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! DM 5.-
- 27 Star-Trek Version von T. Richter 2 Disks DM 10.-
- 28 Quickmenu zum Erstellen von Workbenchmenüs,  
deutsch DM 5.-
- 29 Pacman Umsetzung des Spielhallenhits DM 5.-
- 30 Soundtracker-Supersounds und Intros. Fertige  
phantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 25.-
- 31 Diskey Diskettenmonitor mit deutsch. Anltg. DM 5.-
- 32 Skat sehr gute deutsche Skatspielsimulation DM 5.-
- 33 Animations 8 Disketten mit Super-Animationen,  
1 MB erforderlich DM 40.-
- 34 Labelprint V3.0, Etikettendruckprogramm für 3,5"  
und 5,25"-Disketten, deutscher Anleitung DM 5.-
- 35 Monopoly, deutsch DM 5.-
- 36 PCQ-Pascal-Compiler-Paket  
mit deutscher Anleitung DM 5.-
- 37 Tunnel-Vision -  
Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth DM 5.-
- 38 China-Challenge, Shanghai-ähnliches Spiel  
deutsche Anleitung DM 5.-
- 39 Deluxe-Hamburger, ein Ballerspiel mit  
Ketchupflasche DM 10.-
- 40 Copy-Disk 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. DM 5.-
- 41 DFÜ-Terminal-Disk enthält Acces V1.4,  
AZComm, Comm DM 5.-
- 42 Super-Liga eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung  
komplett in deutsch DM 5.-
- 43 RollOn und Pyramide, zwei Strategie-Spiele  
mit deutscher Anleitung DM 5.-
- 44 Festplatten-Backup-Programme  
zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup  
und SD-Backup) DM 5.-

- 45 Perfect English Vokabeltrainer  
komplett in deutsch DM 5.-
- 46 Lucky Loser Geldspielautomat  
komplett in deutsch DM 5.-
- 47 GiroMan V3.20, Girokontoverwaltung  
komplett in deutsch DM 5.-
- 48 Pamehta ein Super-Adventure-Spiel  
komplett in deutsch DM 5.-
- 49 Schicksal? religiöse Bilder und Texte mit Musik DM 5.-
- 50 Der Lehrsatz des Pythagoras in Bild, Text und Anima-  
tion anschaulich erläutert, benötigt 1 MB DM 5.-
- 51 Kart, Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch DM 5.-
- 52 Car, Autorennspiel DM 5.-
- 53 SlotCars, noch einmal, aber diesmal mit Feuerkraft DM 5.-
- 54 Super-Griddler, Geschicklichkeitsspiel DM 5.-
- 55 M.E.D., soundtrackerähnlicher Musikeditor, sehr gut  
mit deutscher Anleitung DM 5.-
- 56 MiamMan und Roller Ball, zwei hübsche Geschicklich-  
keitsspiele mit deutscher Anleitung DM 5.-
- 57 H-Ball, sehr gute Breakout-Spielvariante DM 5.-
- 58 Biorhythmus-Berechnung mit grafischer Darstellung  
deutsch DM 5.-
- 59 Muraglia (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sound) und  
Biscione (s. gute Variante des »Wurm-Spiels) DM 5.-
- 60 Datamade, eine komfortable Adressenverwaltung  
und DaBa, die modular aufgebaute  
Datenbank für Daten aller Art, beide  
Programme komplett in deutsch DM 5.-
- 61 Erotik-Bilder in HAM-Qualität, ab 18 J. 8 Disks DM 40.-
- 62 Erotik-Animations, Film-ähnlich, nur gegen Alters-  
nachweis ab 18 J. Benötigt 1 MB Speicher DM 40.-
- 63 SYS, Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels DM 5.-
- 64 Drip-Game, s. gutes Geschicklichkeitsspiel DM 5.-

### ● AMIGA-SPIELE-PREISKNÜLLER ●

688 Attack Submarine ..D 52,90	Kick Off 2 ..D 59,90	Tactical Fighter II ..D 64,90
Anarchy ..D 64,90	Legend of Faerghair ..D 64,90	Tennis Cup ..D 64,90
Arctic Fox ..D 29,90	Life & Death ..D 64,90	Their finest Hour ..D 74,90
Apprentice ..D 54,90	Loom ..D 74,90	The Viking Child ..D 64,90
B.A.T. ..D 89,90	Magic Fly ..D 64,90	Tie Break ..D 69,90
Battle Chess ..D 49,90	Maniac Mansion ..D 64,90	Titan ..D 64,90
Boulderdash Constr.Kit ..D 29,90	Masterblazer ..D 64,90	Treasure Trap ..D 64,90
Buck Rogers - C. to Do ..D 74,90	M.U.D.S. ..D 64,90	Turkican ..D 54,90
Buckman ..D 64,90	Milestone Compilation ..D 54,90	Typhoon ..D 64,90
Carmen Santiago ..D 69,90	Navy Moves ..D 64,90	Ultima V ..D 74,90
Chess Champion 2175 ..D 74,90	Neuromancer ..D 64,90	Unreal ..D 74,90
Chess Yeager's AFT 2.0 ..D 64,90	Night Hunter ..D 64,90	Viking Child 2 ..D 64,90
Days of Thunder ..D 74,90	Operation Spruance ..D 74,90	West Phaser ..D 74,90
Dragon Flight ..D 74,90	Panza Kick Boxing ..D 74,90	Wonderland ..D 74,90
Dragon Strike ..D 74,90	Pharaoh ..D 64,90	Xiphos ..D 64,90
Dragon Wars ..D 64,90	Pinball Magic ..D 54,90	Zak McKracken ..D 64,90
Dragons Lair ..D 89,90	Player Manager ..D 54,90	Zombi ..D 64,90
Drakken ..D 69,90	Populous ..D 64,90	
East vs West ..D 64,90	Powermonger ..D 74,90	
Extase ..D 54,90	Prince of Persia ..D 64,90	
F-16 Combat Pilot ..D 64,90	Projectyle ..D 64,90	
Final Countdown ..D 64,90	Puffy's Saga ..D 64,90	
Flight Simulator II ..D 99,90	Red Lightning ..D 74,90	
Flood Over Skat ..D 64,90	Shadow of the Beast II ..D 64,90	
Grand Quart Skat ..D 49,90	Secret 6, the Silver ..D 64,90	
Grand Prix Circuit ..D 74,90	Sherman M4 Tank ..D 64,90	
Harley Davidson ..D 64,90	Shinobi ..D 54,90	
Heroes of the Lance ..D 64,90	Shufflepuck Cafe ..D 59,90	
Hound of Shadow ..D 64,90	Silent Service II ..D 64,90	
Imperium ..D 64,90	Sir Fred ..D 64,90	
Impossible Mission II ..D 29,90	Space Rogue ..D 74,90	
Indianapolis 500 ..D 64,90	Star Flight ..D 64,90	
It came f. the Desert ..D 75,90	Storm Across Europe ..D 74,90	
Jetsons ..D 64,90	Super Sweep ..D 54,90	
Khalan ..D 64,90	Sword of Aragon ..D 74,90	

\* D deutsch oder deutsche Anleitung, Andere Spiele und Systeme auf Anfrage.  
\* Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

#### ANWENDERSOFTWARE

AMOS ..D 129,90	C-Light ..D 49,90
Deluxe Video Pal Vers. ..D 89,90	Fantavision ..D 64,90
Instant Music ..D 29,90	Lotto AMIGA ..D 49,90
Pagesetter 2 ..D 199,90	Professional Draw ..D 299,90
Professional Page ..D 439,90	Publisher Choice ..D 199,90
Simon ..D 74,90	T.F.M.X. ..D 98,90
TurboPrint II ..D 85,90	TurboPrint Profession ..D 174,90
X-Copy III & Hardware ..D 89,90	

### PC Handler

konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft  
sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5,25" und 3,5" Disketten. PC-Karte und PC-  
Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! **DM 69.-**

### Übersetze

ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. An-  
leitungen) ins Deutsche übersetzt. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **DM 29.-**

### Der Einstieg

380 Seiten geballte Informationen, Tips und Tricks rund  
um den Amiga, inclusive 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen!

Der Hit für Amiga-Einsteiger! **DM 49.-**

### Oktalyzer

Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe. Es ist  
MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln, wobei die Samples in allen möglichen  
Variationen manipuliert werden können. Sensationell ist die Fähigkeit, echte 8 Stimmen  
gleichzeitig wiedergeben zu können. **DM 99.-**

### IFF-Sample-Paket

Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängi-  
gen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med). Gratis dazu ein PD-Sound-  
programm! Insgesamt 10 Disketten. **DM 79.-**

### MultiTerm Deluxe V 2.1

macht ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software- Decoder mit deutscher Anlei-  
tung im Ringbuchordner! **DM 109.-**

Interface zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) **DM 89.-**

**LEERDISKETTEN neutral - 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inkl. Aufkleber** 10 St. **DM 9.90** 50 St. **DM 47.50** 100 St. **DM 89.-** 500 St. **DM 435.-**  
Größere Mengen o.A.

### LAUFWERKE

- 3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000 **DM 139.-**
- 3,5" Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar,  
amigafarbenes Gehäuse **DM 169.-**
- wie vor - jedoch NEC 1037a **DM 199.-**
- 512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar **DM 98.-**

- 5,25" Laufwerk extern, abschaltbar - durchgeführt **DM 149.-**
- Bus, 40/80 Track umschaltbar **DM 229.-**
- 8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt **DM 549.-**

### FARB BÄNDER

- Star LC 10 **DM 9.90**
- Star LC 24/10 **DM 14.50**

- NEC P6/P7 plus **DM 14.95**
- Epson LQ 550/800/850 **DM 11.95**

### KICKSTART - UMSCHALTPLATINEN

für 3 Betriebssysteme **DM 55.-** / U.-Platine inkl. Kick-  
start V 1.3 **DM 98.-** / Kickstart-ROM V 1.3 **DM 59.-**

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM



## Fußball-Bundesliga v 2.4

Das Superprogramm für die Fans des deutschen Nationalsports. Alle Spielergebnisse mit Datum und Spieltag seit 1963 auf einer Diskette; alle Tabellen, Heim- Auswärts- ewige Tabellen (Punktgewinn und -Verhältnis); graphische Darstellungen von Tabellenplätzen, Saisonprofil aller Teams zum optischen Vergleich! u.v.m.

**Dazu der Knüller:**  
**Der Meistertip!** Das Programm stellt nach jedem Spieltag eine Prognose auf, indem es alle noch verbleibenden Spiele tippt. Dabei berücksichtigt es in den Vorjahren erzielten Ergebnisse ebenso, wie die aktuelle Situation!!!  
**Bestellnr.: B 11** **DM 49.90**

## Lotto Amiga v 2.0

Der Clou: Alle bisher gezogenen Gewinnzahlen auf einer Diskette. Dazu Programme zur statistischen Zahlengenerierung und Analyse. Testet, ob Ihre Reihen schon einmal gezogen wurden, berücksichtigt Systemtips und vieles mehr! Neu in der Version 2.0 ist Mittwochslo A&B (alle bisher gezogenen Zahlen); Zahlen speichern und vergleichen; Ausgabe auf Bildschirm oder Drucker; neue Algorithmen zur Tipzahlengenerierung!  
**Bestellnr.: B 09** **DM 49.90**

## Lotto-Manager 3.0

Die Erweiterung von Lotto 2.0 mit weiteren Möglichkeiten der statistischen Auswertung bereits gezogener Zahlen! Dazu die neue Möglichkeit Tipzahlen zu speichern und mit einer beliebigen gezogenen Zahlenreihe zu vergleichen. Viele weitere Optionen: u.a.: Suchen nach Zahlengruppen, Verteilung und mehr!  
**Nur für Amigas ab 1 MB RAM!!!**  
**Bestellnr.: D 22** **DM 79.-**

## Sexy-Public-Domain

Aus dem riesigen Angebot von Sexy-Disks im PD-Bereich haben wir die besten für Sie zusammengestellt.  
Es handelt sich um angenehme um digitalisierte Szenen. Nebst einigen Animationen.  
**Nur für Erwachsene! (Altersnachweis! z.B. Fotokopie vom Reisepaß / Personalausweis!)**

PD-Sexy 1	B 61	7 Disketten	49.- DM
PD-Sexy 3	B 63	7 Disketten	49.- DM
PD-Sexy 4	B 64	7 Disketten	49.- DM
PD-Sexy 5	B 65	7 Disketten	49.- DM
PD-Sexy 6	B 66	7 Disketten	49.- DM

## NUDIES MEMORY

Zwei Programme in einem: **Neu!!!**  
DiaShow mit supersexy french Girls plus MemoryGame für Erwachsene; von EROTIC DREAMS France.  
**Altersnachweis! siehe unten!**  
**Bestellnr.: B 70** **49.00 DM**



## GIRLS IN ACTION

(Filles en Action) von EROTIC DREAMS aus Frankreich. Das heißeste, uns bekannte, Amiga-Programm. **Nur für Erwachsene!** Superanimation als "Filmprojektor" oder als erotisches ActionGame. In 2 Versionen lieferbar  
**Achtung! B 72 benötigt 1 MB RAM!!!**  
**Bestellnr.: B 71 1 Disk 49.00 DM**  
**Bestellnr.: B 72 2 Disks (1 MB) 89.00 DM**

Bitte Coupon in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und im frankierten Umschlag absenden an:

High Speed Software \* 10. Blanke \* 3362 Bad Grund \* ☎ 05327-1447 (10-11 Uhr)

Ich bestelle: \_\_\_\_\_ Gesamt: \_\_\_\_\_ DM

Name: \_\_\_\_\_ Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Wohnort: \_\_\_\_\_ Unterschrift: \_\_\_\_\_

Ich bezahle ☐ per Nachnahme zzgl. 6,-DM ☐ Scheck zzgl. 3,- DM (Scheck liegt bei)  
Lieferung ins Ausland nur gegen Bargeld o. Eurocheck (Rückseite unterschreiben!) zzgl. 6,-DM

## Supergirls

Eine neue Superserie von flotten Girls. Mit neuester Hardware digitalisiert. Das müssen Sie gesehen haben. Z.Zt sind 3 Disketten lieferbar. Nur für Erwachsene! Altersnachweis: Siehe unten!  
**Bestellnr.: D 11 D 12 D 13 je 19,90 DM**

## Strip the Superdoll

Ein neues Partygame. Wer verliert, der verliert sein letztes Hemd. Nur für Erwachsene! Altersnachweis: siehe unten!  
**Bestellnr.: D 04** **nur 19,90 DM**

## Who's That Girl?

Ein sexy Puzzle mit vielen hübschen Bildern. Sehr schöne Aufmachung! Nur für Erwachsene! Altersnachweis: siehe unten!  
**Bestellnr.: B 19 2 Disketten DM 49.90**

## Pam from California

Diashow of a Supergirl. HAM-Pictures-Demo! Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)  
**Bestellnr.: B 14 (2 Disketten) DM 39.90**

## Lovin' Pam

Die Steigerung! Eine Super-Diashow. Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)  
**Bestellnr.: B 15 (2 Disketten) DM 39.90**

## Jack the Nipper

Animation. Ein hyperheißes SexyGame! Nur für Erwachsene (Altersangabe: Kopie von Ausweis/Führerschein)  
**Bestellnr.: B 44** **nur DM 49.90**

## Dia-Shows

Dia-Show I: Topless Topgirls HAM-Pictures of beautiful girls. Nur für Erwachsene. Altersnachweis: siehe unten!  
**Bestellnr.: B 31** **DM 12.50**

Dia-Show III: CoverGirls HAM-Bilder von den schönsten Titelseiten-Girls. Nur für Erwachsene. Altersnachweis: siehe unten!  
**Bestellnr.: B 33** **DM 12.50**

Dia-Show V: Big Boobs. HAM-Dia-Show von Girls mit Supermaßen! Nur für Erwachsene! Altersnachweis: siehe unten!  
**Bestellnr.: B 35** **DM 15.00**

Dia-Show VI: Big Boobs 2. HAM-Dia-Show wie oben. Altersnachweis: Siehe unten!  
**Bestellnr.: B 36** **DM 15.00**

## Sexy Hexies

Die ObenOhneShow der Supergirls. Ab 16 J. (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)  
**Bestellnr.: B 03 (2 Disketten) DM 39.90**

## SummerNightGames

4096-Color-Animation. Ein Partyspiel für 1-4 Freaks + Joystick. Nur für Erwachsene (Altersnachweis: Ausweis/Führerschein)  
**Bestellnr.: B 16** **DM 49.90**

## StripSlotter 2000

Ein Spielautomat der bei Gewinn Strip-Szenen abspielt. Nur für Erwachsene (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein) Excellente Animation! Mit Zeitlupe!  
**Bestellnr.: B 07 (2 Disketten) DM 49.90**

## Miss All Bare America

Ein Game für den Herrenabend. Wählen Sie die schönste "Naked Miss"! Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)  
**Bestellnr.: B 42** **DM 39.90**

## Katalog-Diskette

Enthält unser aktuelles Gesamtangebot incl. Farb-Grafiken aus versch. Programmen.  
**Nur für Erwachsene! Altersnachweis!!!**  
**Bestellnr.: B 900 1 Diskette 5,-DM**

## Altersnachweis!

Programme, bei denen ein Altersnachweis verlangt wird, liefern wir nur aus, wenn dieser in Form von einer Kopie des Personalausweises oder Führerscheins der Bestellung beiliegt, oder wenn dieser bereits erbracht wurde!

## Impressum

Herausgeber  
Michael Labiner (verantw.)  
Chefredakteur  
Michael Labiner (ml)  
Stellv. Chefredakteur  
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion  
Werner Hiesekorn (wh)  
Max Magenauer (mm)  
Brigitta Labiner (bl)  
Joachim Nettelbeck (jn)

Freie Mitarbeiter  
Carsten Borgmeier  
Felix Bühl  
Kate Dixon  
Sönke Klettner  
Hans-Werner Raabe  
Stephan Rock  
Thomas Rossacher  
Manuel Semino

Redaktionsassistenten  
Uschi Freckmann  
Brigitta Labiner  
Werner Ponikwar

Art Director  
Oliver Wunderlich

Layout  
Oliver Wunderlich

Fotografie  
Oskar Dzierzynski

Comic  
Werner Regnet  
Ingo Stein  
Oliver Wunderlich

Titel  
Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenbetreuung  
Carsten Borgmeier  
(Einzelhandel)

Satz  
Fa. Der Satz GmbH,  
8000 München 70

Reproduktion  
KWM-Werbung Rief,  
8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung  
Leykam Universitäts-  
buchdruckerei Ges.m.b.H  
A-8054 Graz

## Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Buchhändler), Österreich, Schweiz

## Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

## Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,- Ausland: DM 72,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

## Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

## Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

## Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner.  
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.  
Tel. Verlag: 089/463700,  
Tel. Redaktion: 089/463823,  
Telefax: 089/4604977

## Computerferien 1991

Das Computercamp im Schwarzwald mit dem großen Computerkurs-, Sport- und Freizeitangebot

Kinder und Jugendliche lernen spielend Programmieren



Weitere Computercamps im Sommer 1991  
• Dresden • Thüringer Wald • Ostsee •

Sofort kostenlosen Prospekt anfordern

Freiburg • Berlin • Freiburg

**MPUTER WORLD**

Computer World EDV-Ausbildung & Computercamps GmbH  
W-7800 Freiburg, Hurstweg 62 B, Tel. 0761-44775



# HALLO MÄDELS!



Heute lautet das Motto: zurück zu den Wurzeln, zurück zum Reizthema „Frauen & Computer“. Und diesmal hole ich zum großen Rundumschlag aus – Frauen *hinter* dem Computer, Frauen *vor* dem Computer und Frauen *am* Computer!

Beginnen möchte ich mit den Frauen *hinter* dem Computer, also jenen „Prachtweibern“, die dazu beitragen, unser Hobby überhaupt erst zu ermöglichen. In den letzten Ausgaben habe ich ja bereits einige Repräsentantinnen großer Softwarehäuser vorgestellt, die als Pressesprecherinnen und Produkt- oder Marketingmanagerinnen „ihren Mann stehen“. Dabei ist mir aufgefallen, daß Frauen zwar für die Organisation unentbehrlich sind, jedoch nur selten mit der Erstellung von Software zu tun haben. Aber Ausnahmen bestätigen die Regel. Zwei ganz besonderen Ausnahmen möchte ich heute mal meine ehrliche Hochachtung aussprechen: Zum einen Roberta Williams, der wir viele wunderbare Sierra-Adventures zu verdanken haben, beispielsweise die gesamte „King's Quest“ Reihe oder das famose „Colonel's Bequest“. Vollkommen zu Recht genießt Roberta internationalen Ruhm als eine der besten Spieledesignerinnen überhaupt! Die andere Computer-Lady mit Weltruf ist Anita Sinclair, ihres Zeichens Chefin von Magnetic Scrolls. Ihrem Werk ist ja diesmal auch die Klassiker-Seite gewidmet, hoffentlich hören und sehen wir in Zukunft noch recht viel aus ihrer ausgezeichneten Adventure-Schmiede!

Es ist ja wohl kein Zufall, daß sowohl Roberta als auch Anita ihren Ruhm sehr anspruchsvoller Computer-Unterhaltung zu verdanken haben – umso krasser ist der Gegensatz, wenn man sich

einmal das Bild betrachtet, das ihre männlichen Kollegen von uns Frauen *am* Computer zeichnen. Es ist doch wahr: Am Bildschirm sind Frauen entweder Lustobjekte oder Dummchen oder beides. Ob wir unseren Auftritt nun in Pseudo-Adventures wie „Emanuelle“ und „Geisha“ haben, oder ob man uns die Rolle einer lendenbeschürzten Barbarin zugedacht hat – stets geht es letztlich nur darum, ein knackiges Weibchen mit viel Busen und wenig Hirn zu präsentieren (schaut Euch doch bloß mal die Loading-screens solcher Spiele an!). Im besten Fall haben uns die Herren Programmierer den Part einer entführten Prinzessin zugedacht, die schmachmend in den Klauen eines Unholds ausharrt, bis ein starker, kluger Mann kommt, um sie zu retten – das zeugt doch von einer geradezu mittelalterlichen Gesinnung! Selbst das technisch brillante „Elvira“ ist in dieser Hinsicht nur ein weiterer Beweis für typisch männlichen Chauvinismus – von richtiger Sex-Soft will ich gar nicht erst anfangen...

Das bringt mich geradewegs zu den Frauen *vor* dem Computer. Wie das? Nun, die meisten Frauen betrachten den Computer als reines Arbeitsgerät (z.B. Sekretärinnen, etc.) und wollen privat mit den Kisten nix zu tun haben. Dadurch sind wir für Softwarehersteller als Zielgruppe schlichtweg uninteressant, weshalb Spiele halt überwiegend von Männern für Männer geschrieben wer-

den. Gäbe es ebenso viele Amigianerinnen wie Amigianer, so würde die Softwarelandschaft ziemlich anders aussehen! Deshalb möchte ich die Gelegenheit nützen, um eine kleine Liste meiner persönlichen (aktuellen) Lieblingsspiele vorzustellen. Also, all Ihr Schwestern, Freundinnen, Ehefrauen und Mütter, probiert doch einfach mal ein paar dieser Games aus – vielleicht packt Euch dann auch das Amiga-Fieber?!

**CHIP'S CHALLENGE**  
**DAS STUNDENGLAS**  
**FLIP IT & MAGNOSE**  
**LEMMINGS**  
**LOOPZ**  
**MAUPITI ISLAND**  
**MONKEY ISLAND**  
**PUZZNIC**  
**SHUFFLE**  
**ULTIMA V**

Zum Schluß noch schnell zu meiner monatlichen Verlosung von fünf brandheißen Games: Schreibt mir einfach auf ein Kärtchen den Titel eines Spiels mit einer weiblichen Hauptfigur – aber keines, der hier bereits genannten Programme! Das Ganze geht an

**Joker Verlag**  
**Girl-Seite**  
**Untere Parkstr. 67**  
**D-8013 Haar**

Gruß & Kuß, bis nächsten Monat

Eure Brigitta





# Spellfire the Sorcerer

Auge um Auge

Wie wär's mit einem niedlichen kleinen Plattformspielchen, mit einem niedlichen kleinen Helden und jeder Menge niedlicher kleiner Gegner? Kein Bedarf? Auch nicht, wenn das Teil nur knapp 30 Märker kostet?

Ihr ahnt es schon: Code Masters, Englands Spezialist für Low Budget Games hat wieder zugeschlagen. Ehe man sich mit Fifi, dem putzigen Mini-Magier, auf den Weg macht, hat man die Wahl zwischen Stick- oder Tastatursteuerung und guter Musik oder nicht so guten Effekten. Sodann läuft, hüpf und klettert man mit Fifi durch allerlei Plattform-Landschaften, und versucht dabei tunlichst nicht auf Minen zu latschen, oder in die zahlreichen Fallen zu tapen – Monster hält man sich per Feuerknopf vom Hals. Unterwegs werden Zaubersprüche, Feuerbälle und Zusatzleben aufgegebelt, zu-

dem hinterlassen getötete Feinde Goldstücke, die man in herumstehenden Hexenkesseln gegen weitere Extras wie Bomben oder frische Energie eintauschen kann. Außerdem liegen überall Augen herum, nur wer alle zehn eines Levels sammelt, darf in die nächste Spielstufe. Hat man welche verpaßt, heißt's umkehren und weitersuchen...

Kurz und gut: Von der Idee

her ist Spellfire nicht gerade das Ei des Kolumbus. Aber die Grafik ist hübsch bunt, das Scrolling erträglich, und auch mit der nicht ganz exakten Steuerung läßt sich's leben. Ja, sogar die verunglückte Kollisionsabfrage (oft genug bleibt die Spielfigur einfach in der Luft stehen) kann man verzeihen, bietet das Game doch angemessenen Spaß für's Geld. Wie nicht anders zu erwar-



Zeig's ihnen, Fifi!

ten ist Spellfire zwar keine Offenbarung, die paar Mark aber durchaus wert. (ml)



## Spellfire the Sorcerer

Grafik:	62%
Sound:	68%
Handhabung:	59%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	59%

Für Anfänger

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Code Masters

Bezug: Leisuresoft

**Spezialität:** Man kann sich vor Spielbeginn alle Extras zeigen lassen, die Highscores werden nicht gesaved, Pause-Funktion.

# The Fool's Errand

Ein Narr auf Reisen

Auf der leicht überdimensionierten Box sind neben einigen Tarot-Karten zwei beschwörend ausbreitete Hände über einer Kristallkugel zu sehen. Geht es hier am Ende um Wahrsagerei? Nö, eher nicht.

Ein fröhlich durch die Lande ziehender Narr ist die Hauptfigur bei diesem ungewöhnlichen Spiel. Er versucht, die vierzehn Schätze der Welt zu finden und (als ob das noch nicht schwierig genug wäre!) gleichzeitig die Karte der Sonne wieder richtig zusammenzusetzen. Beides gelingt nur dann, wenn er die über 80 Rätsel löst, die ihm auf seiner Wanderschaft begegnen. Und weil er halt bloß ein einfacher Narr ist, soll ihn der Spieler dabei unterstützen. Die ganze Angelegenheit erinnert ein wenig an die bekannten Rätselhefte: Es gilt, Bilderrätsel zu lösen,

versteckte Wörter zu finden, Labyrinth zu durchqueren und dergleichen mehr. Unter anderem gehört zu diesem Sammelsurium auch ein kleines Tarot-Kartenspiel, das hier allerdings nichts mit Wahrsagerei zu tun hat. Die einzelnen Rätsel sind (meist) recht einfach, Probieren geht dabei oftmals vor Studieren. Hat man eines geknackt, gibt's eine neue Geschichte von der abenteuer-

lichen Reise unseres Haus- und Hofnarren, sowie weitere Rätsel.

Die Grafik ist gerade mal Durchschnitt und kann ihre Herkunft vom Atari ST nicht verleugnen, Soundeffekte sind gar absolute Mangelware. Die Maussteuerung reagiert ein bißchen ruckelig, aber man kann damit leben. Leider ist das Spiel komplett in englisch, wer sich also mit dieser

schönen Sprache schwertut, wird kein großes Vergnügen mit dem rätselhaften Wandernarren haben. Naja, allzuviel verpaßt man hier so oder so nicht... (wh)



## The Fool's Errand

Grafik:	52%
Sound:	13%
Handhabung:	58%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	49%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Miles Computing

Bezug: Leisuresoft

**Spezialität:** Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, Codewheel-Abfrage.



Und was sagen uns die Karten?



**Der Amiga Joker meint:**  
Mit Shuffle geht die atomare Knobelei erst richtig los!

Höchstwahrscheinlich wird das Bildschirmfoto hier vielen merkwürdig vertraut vorkommen. Das ist kein Wunder und auch keine Sinnes-täuschung, das ist einfach der Nachfolger von „Atomix“! Vom Spielprinzip her ist alles wie gehabt: In jedem Level muß unter Zeitdruck ein „Kristall“ aus seinen atomaren Bestandteilen zusammengebaut werden. Dazu fährt man mit dem (Joystick-) Cursor auf die einzelnen Bausteine und verschiebt sie in der gewünschten Richtung. Die Schwierigkeit dabei ist, daß die Atome, sobald sie einmal in Bewegung sind, erst wieder anhalten, wenn sie auf ein Hindernis stoßen (Begrenzungsstein oder anderes Atom). Da sich die kleinen Biester somit nur auf Umwegen an die richtige Stelle

bugsieren lassen, muß man mit viel List und Tücke vorgehen, um rechtzeitig fertig zu werden. Hin und wieder erscheinen Bonussymbole, die Extrapunkte, mehr Zeit oder Ähnliches bringen – so man sie erwischt.

Soweit kennt man das auch schon vom Vorläufer, wo bleiben die Unterschiede? Nun, zum einen gibt's jetzt satte 70 Level statt kümmerlicher 30. Davon gehören 35

zum „Normalmodus“, der ungefähr den selben Schwierigkeitsgrad aufweist wie „Atomix“; die restlichen 35 bilden den „Advanced Modus“, der mit seinen verschiebbaren, verschwindenden und überhaupt etwas seltsamen Begrenzungssteinen deutlich höhere Anforderungen stellt. Außerdem haben Grafik und Sound des Spiels einen ansehnlichen Sprung nach vorn ge-

macht, und man kann nun (leider bloß) einen Spielstand abspeichern. Unverändert gilt aber, daß der atomare Rangierbahnhof zu zweit am meisten Spaß macht! (wh)



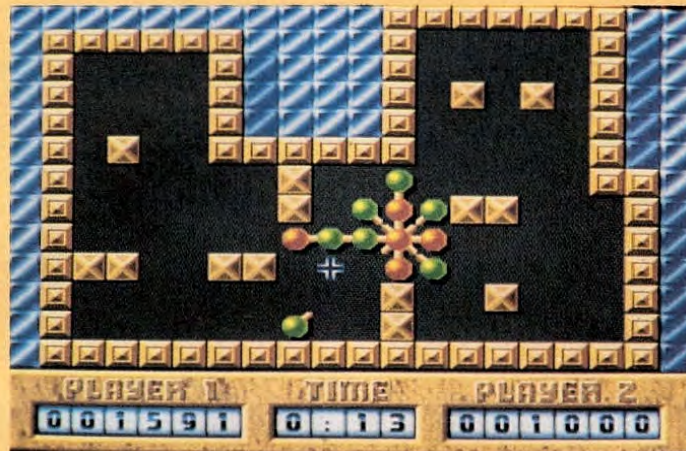
## Shuffle

Grafik:	59%
Sound:	64%
Handhabung:	82%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	85%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	81%

## Variabel

Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Tale  
Bezug: Rushware

**Spezialität:** Nach je fünf Leveln gibt's eine (abschaltbare) Bonusrunde. Zwei-Spieler-Modus, deutsche Anleitung.



Ein bißchen Zeit ist ja noch...

## Line of Fire

## Zum Abschluß freigegeben

Sega hat ja zu Recht einen klangvollen Namen, was Arcade-Automaten betrifft, und U.S. Gold bringt von den Dingen auch oft recht brauchbare Umsetzungen heraus. Nur leider nicht immer...

Segas Original-Automat gehört mit zum brutalsten, was man so in einer Spielhalle finden kann: Zwei Spieler können simultan mit MPs auf urplötzlich auftauchende Soldaten und allerlei Kriegsgerät feuern, Handgranaten werfen und Extras auf sammeln. Das Gemetzel wird dabei in farbenprächtiger, irre schneller Grafik gezeigt und mit so realistischen Soundeffekten untermauert, daß man meint, tatsächlich auf einem Schlachtfeld zu sein. Was nun aber U.S. Gold daraus gemacht hat, ist mehr als kläglich! Besonders die Grafik ist voll in die Hose gegangen: Sämt-

liche Gegner sind so grob gezeichnet, daß sie kaum noch zu identifizieren sind, die Hintergründe sind zwar nach wie vor recht farbenfroh, aber unglaublich primitiv gestaltet, und alles miteinander ruckelt nach Leibeskräften. Der Sound geht einigermaßen (die Effekte klingen allerdings schon ein bißchen traurig), die Steuerung ist gut, wenigstens solange man mit der

Maus spielt (linker Knopf MP, rechter Handgranaten). Dann erreicht man schon bald problemlos den fünften der insgesamt acht Level, im Joystickbetrieb kommt man hingegen kaum über den ersten hinaus (hier müssen die Handgranaten per Shift-Taste aktiviert werden). Line of Fire ist eine der schlampigsten Produktionen, die ich je das Mißvergnügen hatte zu testen. Da

bleibt wirklich nur die Hoffnung, die BPS möge das stümperhafte Ballerspektakel baldmöglichst aus dem Verkehr ziehen – sonst kauft es womöglich noch jemand! (C. Borgmeier)



## Line of Fire

Grafik:	26%
Sound:	53%
Handhabung:	59%
Spielidee:	17%
Dauerspaß:	21%
Preis/Leistung:	23%
Red. Urteil:	21%

## Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: U.S. Gold  
Bezug: Leisuresoft

**Spezialität:** Eine Diskette, Zwei-Spieler-Modus, keine Highscoreliste.





## Star Control

Auch wenn es sich dabei nicht mehr um den neuesten Schrei handelt – die Idee eines strategischen Sternenkampfes mit kleinen Actioneinlagen ist so übel nicht. Was Accolade daraus gemacht hat, leider schon...

Eine Bande machthungriger Aliens nähert sich mit Lichtgeschwindigkeit unserem Sonnensystem; alle Bemühungen, die Eindringlinge zur Umkehr zu bewegen, scheitern. Unvermeidliche Folge: Der Sternenkrieg bricht aus! Als Kommandeur einer mächtigen Weltraumflotte darf man nun Festungen, Kolonien und Minen errichten, neue Raumschiffe mit unterschiedlichen Vorzügen bauen oder kaufen, Minen ausbeuten und Flotten bewegen. Sobald eins der eigenen Schiffe auf feindliche Einheiten trifft (was übrigens ziemlich häufig der Fall ist), wird eine Actionsequenz eingeschoben.

So gut sich das auch alles anhören mag, so schlecht wurde es in der Praxis umge-

setzt: Was sich nämlich hier auf dem Screen tut, ist mehr als traurig, das ist einfach unterstes PD-Niveau! Die Menüs sind unsagbar trist, und die Raumschiffe werden als winzige Pünktchen dargestellt, die sich nur mit Mü-

he erkennen lassen (nur wenn sie sich einander annähern, kommen sie kurzfristig größer ins Bild). Dazu ist die Steuerung per Joystick ziemlich träge, mit der Tastatur geradezu katastrophal. Dabei wäre das Spiel

ansonsten eigentlich ganz gut ausgestattet, z.B. übernimmt der Computer auf Wunsch den Action- oder den Strategieteil, und man kann die Raumschiffduelle beliebig lange üben. Aber was hilft's – bei derart erbärmlicher Grafik und nur ansatzweise vorhandener Spielbarkeit in den Action-szenen?! (C. Borgmeier)



Ein Ausnahme-Screen...



...und so sieht's normalerweise aus!



### Star Control

Grafik:	19%
Sound:	32%
Handhabung:	39%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	35%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Accolade

Bezug: Korona Soft

**Spezialität:** Mindestens 1MB erforderlich, Codewheel-Abfrage. Deutsche Anleitung, Spiel selbst in englisch.

## Kröte bleibt Kröte...

## Teenage Mutant Hero Turtles

Weltweit grassiert das Turtles-Fieber, nur in Deutschland will sich keiner so recht davon anstecken lassen. Na ja, trotzdem wollen wir Euch die zweite Version der kämpferischen Schildkröten nicht vorenthalten.

Hier handelt es sich wohlge-merkt nur um die „europäische Version“ des ursprünglichen Konami-Spiels (Test in AJ 4/90), nicht etwa um eine Umsetzung der legendären Arcademaschine. Bis auf den Titel („Hero Turtles“ statt „Ninja Turtles“) sind die Unterschiede denn auch denkbar gering. So hat das Game jetzt nur noch eine Disk statt deren zwei – nun wird halt genauso lange „entpackt“, wie früher geladen wurde...

Nach wie vor müssen die

vier Turtles ihre Freundin April aus den Klauen des bösen Shredder befreien und sich deshalb durch New Yorks Straßen und Kanäle prügeln, gelegentlich geht's sogar unter Wasser. Jede Schildkröte hat ihre eigene Waffe und ist daher anders einsetzbar, man kann aber immer nur eine von ihnen steuern. Hin und wieder fin-

det man eine energiespendende Pizza oder Extrawaffen, wie Shurikens und Raketen.

Bei der Grafik muß man schon mit der Lupe hinschauen, um einen Unterschied feststellen zu können, auch das Scrolling ruckelt wie eh und je. Soundmäßig ist ebenfalls nicht gerade ein Symphonieorchester am Werk, dafür kann man immer noch Spielstände abspeichern, was für ein Actiongame ja nicht selbstverständlich ist. Also alles

wie gehabt: ein 08/15-Plattformspielchen, dessen Steuerung zu wünschen übrig läßt. (mm)



### Teenage Mutant Hero Turtles

Grafik:	62%
Sound:	64%
Handhabung:	44%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	43%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	45%

Für Anfänger

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Image Works/Mirrorsoft

Bezug: Korona Soft

**Spezialität:** Code-Abfrage aus der deutschen Anleitung, viel Begleitmaterial in der Box.



Guckt mal in den April-Joker, vielleicht seht ja Ihr einen Unterschied...



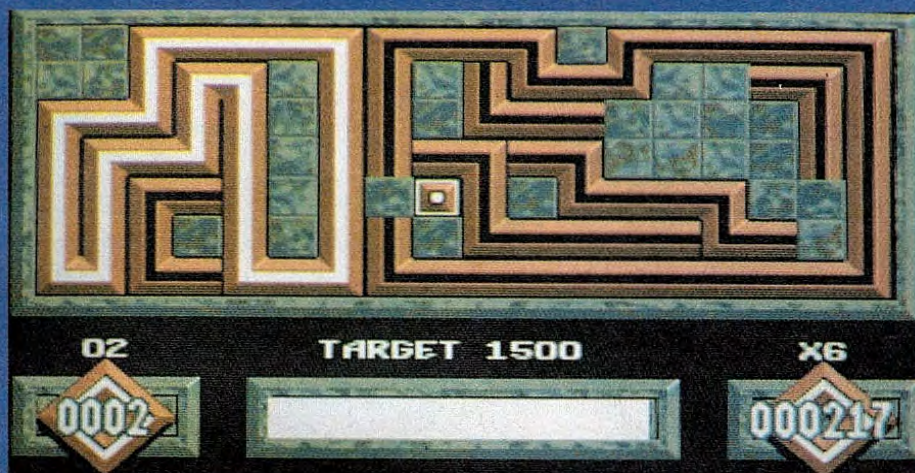
# Puzznic

# LOOPZ

**Zweimal Nervenkrieg frei Haus: Ein Doppeltest über zwei Knobelgames, die grafisch nichts hermachen, deren Spielprinzip absolut simpel ist und die sich mit diesen bescheidenen Mitteln trotzdem ganz locker einen Hit verdient haben!**

Ganz gegen unsere sonstige Gewohnheit waren wir diesmal nicht unbedingt die Schnellsten, denn beide Games sind schon eine Weile auf dem Markt. Aber das soll kein Grund sein, sie deswegen völlig unter den Tisch fallen zu lassen – schließlich haben wir es hier mit den gefährlichsten Nachtruhestörern seit der Entdeckung des Kaffeestrauchs zu tun!

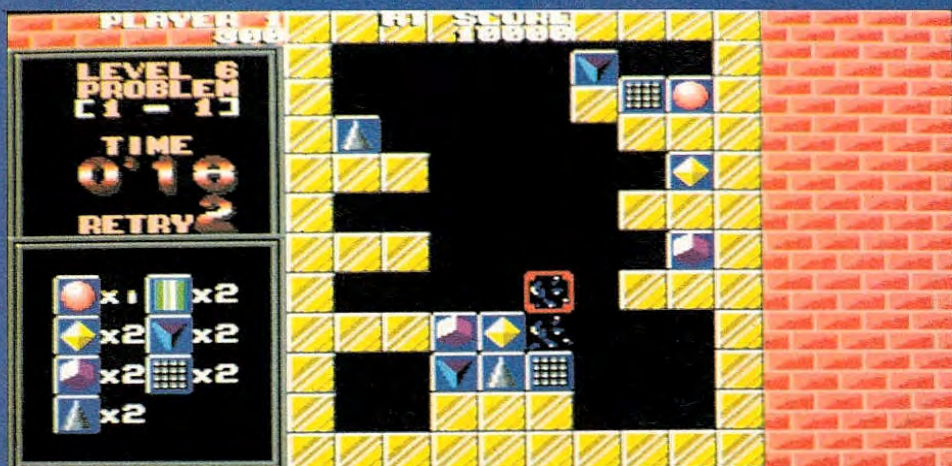
Störenfried Nr. 1 heißt **Puzznic** und funktioniert folgendermaßen: In jedem der 144 Level liegt eine unterschiedliche Anzahl von bunten Klötzchen gelangweilt auf dem Screen herum und wartet voller Sehnsucht auf den Spieler. Der hat nun nichts weiter zu tun, als die Klötzchen mit seinem Joystick solange durch die Gegend zu schieben, bis alle verschwunden sind. Ja Donnerkeil – wie das?! Nun, das ist einfach im Programm so eingebaut – immer wenn gleich aussehende Klötzchen auf- oder nebeneinander zu liegen kommen, verschwinden sie. Bis hierhin ist es kinderleicht, die übrigen Features von **Puzznic** dienen mehr oder weniger dazu, es wieder schwierig zu machen. Da wäre einmal das Zeitlimit; da wäre die Schwerkraft (was mal unten liegt, das bleibt auch da); da wären Gemeinheiten wie Lifte und Treppen; und da wäre schließlich noch das Phänomen, daß sich manchmal eine ungerade Anzahl einer bestimmten Klötzchensorte auf dem Bildschirm befindet. Das hört sich zwar recht harmlos an, aber versucht doch mal, mit *einem* Joystick *drei* Klötzchen



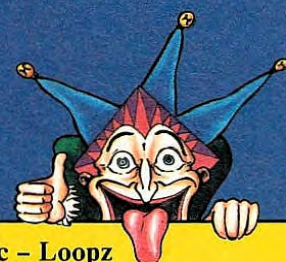
Das ist ein „Loopz“!

gleichzeitig zusammenzubringen... Kommen wir zu Störenfried Nr. 2: Seit es „Tetris“ gibt, wird praktisch jedes Knobelspiel damit verglichen, ob's nun gerade paßt oder nicht. Bei **Loopz** ist der Vergleich aber ausnahmsweise mal gerechtfertigt. Der hauptsächliche Unterschied zwischen den beiden Games besteht darin, daß man bei **Loopz** die Steine unter Zeitdruck zu geschlossenen Figuren zusammenstellen muß und nicht zu Ebenen. Und daß man es mit der Maus spielt (wer unbedingt wahnsinnig werden will, kann es auch mit Joystick oder Tastatur probieren). Und daß es von **Loopz** drei Varianten gibt – eine „normale“, eine „hektische“ mit Bonusrunden und eine „ganz andere“, bei der vorgegebene Figuren nachgebaut werden müssen. Der wesentliche Unterschied zu **Puzznic** ist

übrigens, daß der Zwei-Spieler-Modus hier eine echte Bereicherung ist, während sich die bunten Klötzchen doch eher für Solo-Masochisten eignen. Ansonsten sind die Ähnlichkeiten geradezu verblüffend: Hier wie dort ist die Grafik von ergreifender Schlichtheit, der Sound dagegen allererste Sahne (bei **Loopz** nervenberuhigend meditativ, bei **Puzznic** eher treibend hektisch). Hier wie dort ist die Handhabung einwandfrei, und hier wie dort hat die Nachtruhe keine Chance mehr! (od)



Puzznic: Lauter harmlose Steinchen...



## Puzznic – Loopz

Grafik:	44% – 38%
Sound:	84% – 82%
Handhabung:	86% – 82%
Spielidee:	89% – 89%
Dauerspaß:	87% – 88%
Preis/Leistung:	85% – 88%
Red. Urteil:	86% – 86%

### Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM – 69,- DM  
 Hersteller: Ocean – Audiogenic  
 Bezug: Bomico

**Spezialität:** Jeweils eine (kopiergeschützte) Diskette und deutsche Anleitung. Bei **Puzznic** kann man in die ersten 6 Level direkt einsteigen, bei **Loopz** gibt's 3 Musikstücke zur Auswahl.



Lizenzen, Lizenzen... schön langsam kommt kein Spiel mehr heraus, das nicht die Lizenz von irgendetwas oder irgendjemand hat. Und wenn einem Hersteller sonst gar nichts mehr einfällt, dann erwirbt er halt die Lizenz von einem Uralt-Comic!

Hong Kong Phooey hat wahrscheinlich schon mein Großvater gekannt, aber der hat schließlich auch noch in den Ardennen gekämpft – heutzutage kann der Kung Fu Meister mit der feuchten (Hunde-) Schnauze kaum noch gegen die übermächtige Bat- und Turtle-Konkurrenz anstinken. Zumindest am Amiga darf er aber jetzt nochmal ins Abenteuer ziehen, und zwar um den ausgebrochenen Schwerverbrecher Baron von Bankjob einzufangen. Natürlich wird der Super-Köter dabei auf's unfairste behindert: von Fallen, Hindernissen und vor allem von den zahlreichen

Handlangern des Barons. Das Game entpuppt sich sehr schnell als einfach gestaltetes, aber grundsolides Hüpf- und Prügelspiel. Die Grafik ist nett gezeichnet, gut animiert und wird flüssig gescrollt, einziges Manko ist der ziemlich kleine Bildausschnitt (NTSC-Streifen plus riesiger Scorebalken). Die Hintergründe der diversen Plattformlandschaften haben übrigens

zum Teil eine verblüffende Ähnlichkeit mit denen von „Teenage Mutant Hero Turtles“; vielleicht eine kleine Leihgabe unter Comic-Brüdern? Die düdelige Begleitmusik soll wohl chinesisch klingen, aber auf Dauer klingen einem davon höchstens die Ohren – dann schon lieber die spärlichen Effekte. Die Steuerung ist so, wie das ganze Game ist: sehr, sehr schlicht. Aber für

den ebenfalls schlichten Preis von knapp 30 Markern geht die Sache schon irgendwie in Ordnung. (mm)



### Hong Kong Phooey

Grafik:	62%
Sound:	50%
Handhabung:	51%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	49%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 29,- DM	
Hersteller: Hi-Tec Software	
Bezug: Leisuresoft	

**Spezialität:** Deutsche Kurzanleitung auf der Innenseite des Covers, Pause-Funktion, wahlweise Musik oder FX.



Alles Böse kommt von hinten ...

## Match Pairs

Wenn eine amerikanische Wissenschaftlerin ein Computerprogramm für ihre lieben Kleinen schreibt – was könnte dabei wohl herauskommen? Ein Bestseller? Nee, eher das krasse Gegenteil...

Match Pairs ist nichts anderes als eine stark vereinfachte Memory-Variante für besonders kleine Kleinkinder. Das Spielprinzip dürfte ja wohl hinlänglich bekannt sein: Es gilt, gleiche Bildpaare zu finden, die anschließend vom Screen entfernt werden. Aus. Wäre vielleicht noch anzumerken, daß sich im Eröffnungsmenü verschiedene Parameter, wie Kartengröße, Bildmotive, Sprache und Schwierigkeitsgrad einstellen lassen. Man kann entweder gegen einen Freund (aus dem Kindergarten...) antreten oder sich mit seinem Amiga messen (in drei Schwierigkeits-

stufen: leicht, ganz leicht und ganz, ganz leicht). Sind all die schwerwiegenden Entscheidungen getroffen, folgt erstmal eine längere Wartezeit, in der der Compi wahrscheinlich verzweifelt nach den Karten sucht. Sobald er sie endlich auf den Tisch gelegt hat, klickt man sie mit der linken Maustaste an und erfreut sich an den optischen Leckerbissen... Im Ernst: Was hier an Grafiken geboten wird, ist noch weit unter der Würde eines

C 64 – so grob ist die Auflösung! Auch die Geschwindigkeit des Spielablaufs erinnert an die Gründerzeiten der Computertechnik. Untermalt wird die grandiose Spielshow von einigen Musikstückchen, wie man sie von Märchenkassetten her kennt (oder auch nicht), eine Sprachausgabe mit amerikanischem Akzent gehört ebenfalls dazu. Fazit: Was sich Electronic Arts bei der Veröffentlichung dieser digitalen Kindesmißhand-

lung gedacht haben mag, wissen nur die Götter – und die spielen wahrscheinlich gerade „Populous“ oder „Powermonger“... (wh)



### Match Pairs

Grafik:	12%
Sound:	37%
Handhabung:	42%
Spielidee:	7%
Dauerspaß:	4%
Preis/Leistung:	8%
Red. Urteil:	6%
Variabel	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Electronic Arts	
Bezug: Leisuresoft	

**Spezialität:** Viersprachige Kurzanleitung, keine PAL-Auflösung.



Gut gemacht!



**Der Amiga Joker meint:**  
Robocop 2 ist die Härte schlechthin!

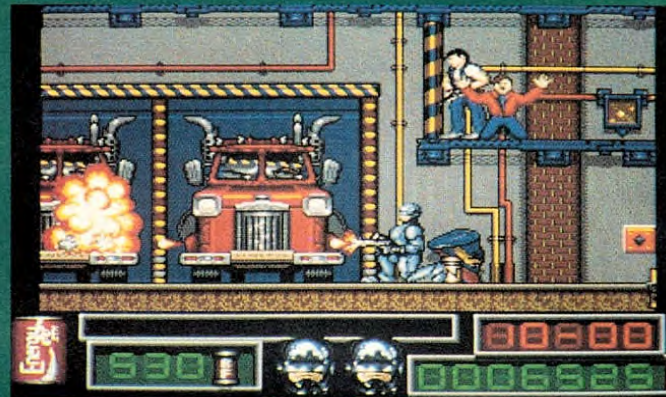
Er sieht aus wie der Wirklichkeit gewordene Wunschtraum eines leidgeprüften Streifenpolizisten; er schlägt härter zu, als die BPS erlaubt; und er läßt sich durch nichts und niemand unterkriegen: Der stählerne Bulle ist wieder da!

Robocops neuer Feldzug gegen das Böse auf der Welt läßt an Härte wirklich nichts zu wünschen übrig. Das bezieht sich nicht einmal so sehr auf irgendwelche Brutalitäten in der Handlung (da ist man mittlerweile Schlimmeres gewohnt), das betrifft eher den grimmigen Schwierigkeitsgrad – selten kämpfte es sich so schwer wie heute! Damit wäre auch schon die entscheidende „Neuerung“ angesprochen, im übrigen darf wieder geballert, gehüpft und sogar gepuzzelt werden. Bereits im

ersten (Plattform-) Level wird man von einer übermächtigen Gegnerschar erwartet. Eigentlich soll man hier ja Drogen und Extrawaffen einsammeln, Geiseln befreien und Gangster umnieten – in der Praxis ist man schon froh, wenn man seine Blechhaut in den zweiten Level hinüberretten kann. Dort muß man zur Abwechslung Chips auf einer Platine richtig zusammenschieben, bevor es dann im dritten auf einen Schieß-

stand und anschließend wieder in eine vor Feinden nur so strotzende Plattformwelt geht.

Grafisch ist das Gemetzel bunt, abwechslungsreich, gut animiert und ruckelt kein bißchen. Die Soundeffekte während des Spiels sind fast realistischer als die Wirklichkeit. Steuern läßt sich der schießwütige Kerl ebenfalls hervorragend, wenigstens sobald man sich an die leichte Überbelegung des Joysticks gewöhnt hat.



Jetzt sind es nur noch 396.999 Gegner ...

Technisch also ein sehr gelungenes Game – aber schwer, verdammt schwer ... (od)



### Robocop 2

Grafik:	77%
Sound:	85%
Handhabung:	76%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	76%

**Für Experten**

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Ocean

Bezug: Bomico

**Spezialität:** Zwei Disketten, deutsche Anleitung, High-Scores werden nicht gesaved. Läuft nicht am A1000!

## Vector Championship Run

### Ein Vektor macht noch keinen Sommer ...

Neuen Firmen, die sich gerade anschicken, den heiß umkämpften Softwaremarkt zu erobern, soll man ja nur das Beste wünschen. In diesem Fall wohl, daß ihre Programmierer noch ein bißchen was dazulernen ...

Zum Einstand hat sich der englische Hersteller Impulze ausgerechnet ein besonders undankbares Genre ausgesucht: Autorennspiele gibt es für den Amiga ja nun wirklich in reicher Auswahl, wer hier hervorstechen will, muß sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Vektorgrafik ist da an sich gar keine schlechte Idee, nur das alleine reicht halt nicht ganz. Und ansonsten wird hier leider nicht allzuviel geboten: Man kann auf sechs Strecken entweder allein (zum Üben) oder gegen den Computer antreten; dabei muß man unter die ersten Vier kommen, um sich für

das „Meisterschaftsrennen“ zu qualifizieren. Der (eine) vorhandene Formel 1-Renner läßt sich entweder manuell oder automatisch schalten, was der Angelegenheit wenigstens einen Hauch von Realismus verleiht. Man hat sogar eine Streckenanzeige, Zwischenzeiten und Rückspiegel eingebaut, womit die Ausstattungsliste allerdings schon komplett wäre. Die Grafik ist zwar schnell,

aber sehr monoton – das Schönste am Ganzen ist wie so oft das Intro. Die Musik düdelt so vor sich hin, die Effekte sind auch nichts Weltbewegendes. Endgültig verleidet wird einem die Freude am Fahren aber durch die mißglückte Steuerung: Per Maus ist sie übersensibel, mit dem Joystick immer noch einigermaßen schwammig. Insgesamt ein unterdurchschnittliches Game, das im Vergleich mit

dem ausgezeichneten „Indianapolis 500“ doch sehr blaß aussieht. (mm)



Naja, Vektorgrafik isses ...



### Vector Championship Run

Grafik:	64%
Sound:	57%
Handhabung:	41%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	41%

**Für Fortgeschrittene**

Preis: ca. 79,- DM

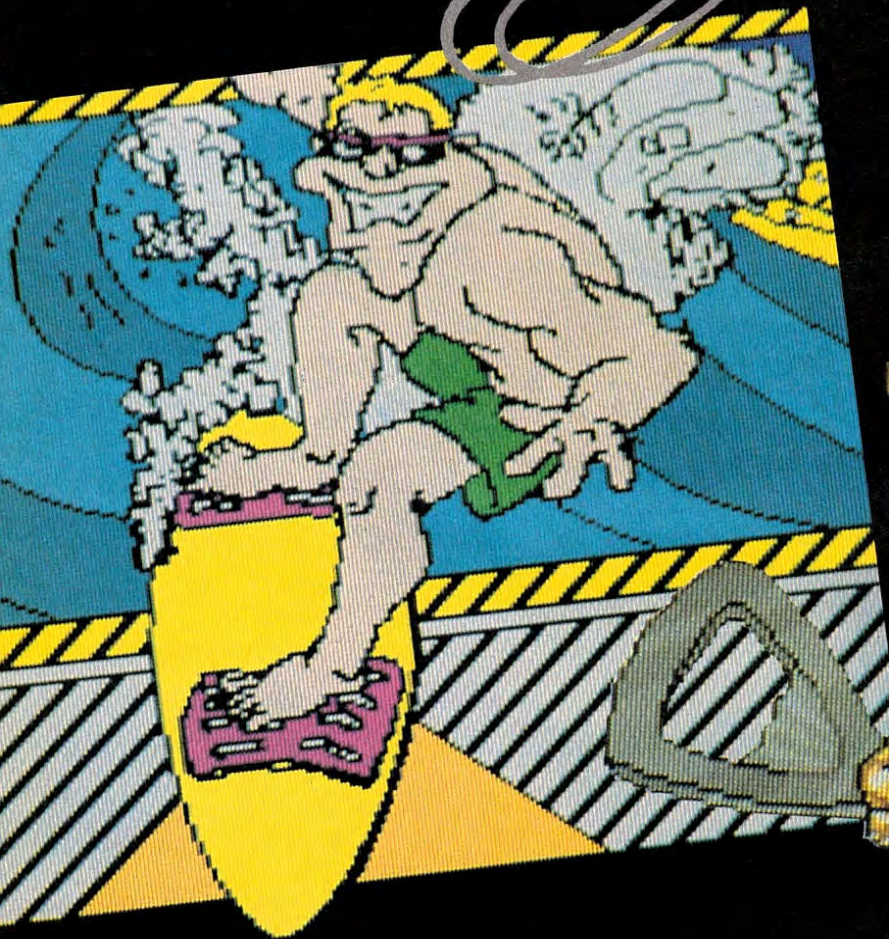
Hersteller: Impulze

Bezug: Leisuresoft

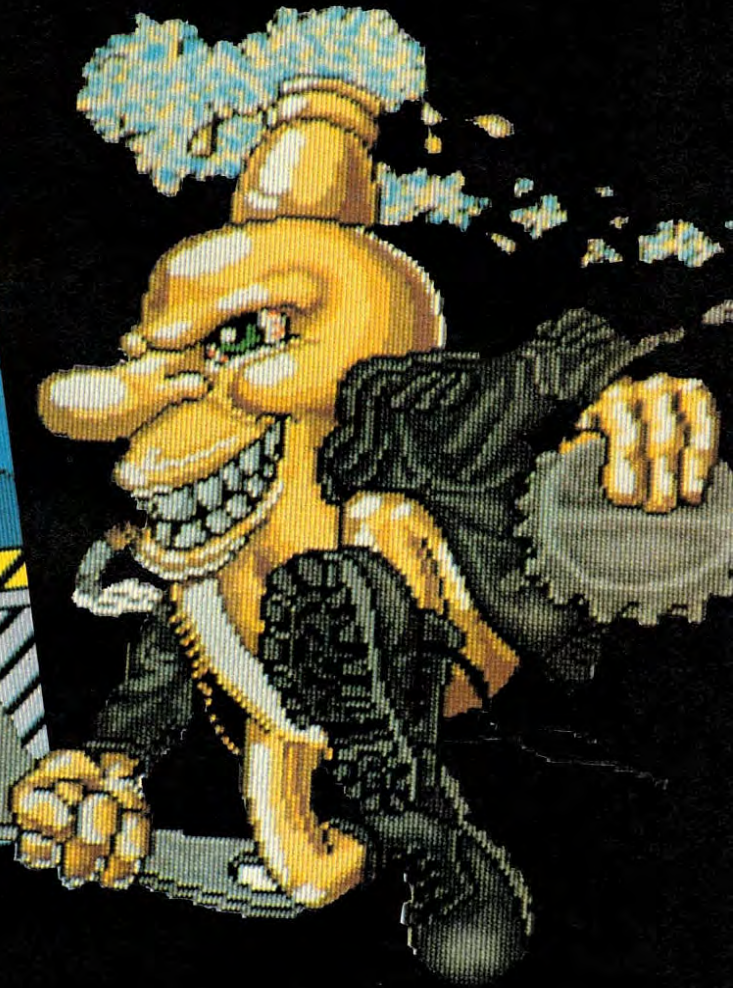
**Spezialität:** Es gibt weder Highscores noch einen Zwei-Spieler-Modus. Tolle Spezialität, was?



# JOKER Galerie



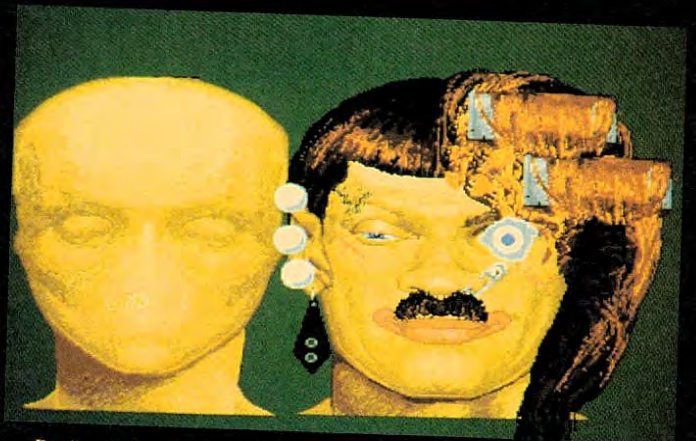
Bermuda Bill – ein Sommertraum, den ein gewisser „Trax of the Magic Palace“ in einer kalten Winternacht hatte...



André Gerke aus Sundern hat den Alptraum jedes Werner-Fans zum Leben erweckt: Flaschbier, das weglaufen kann!



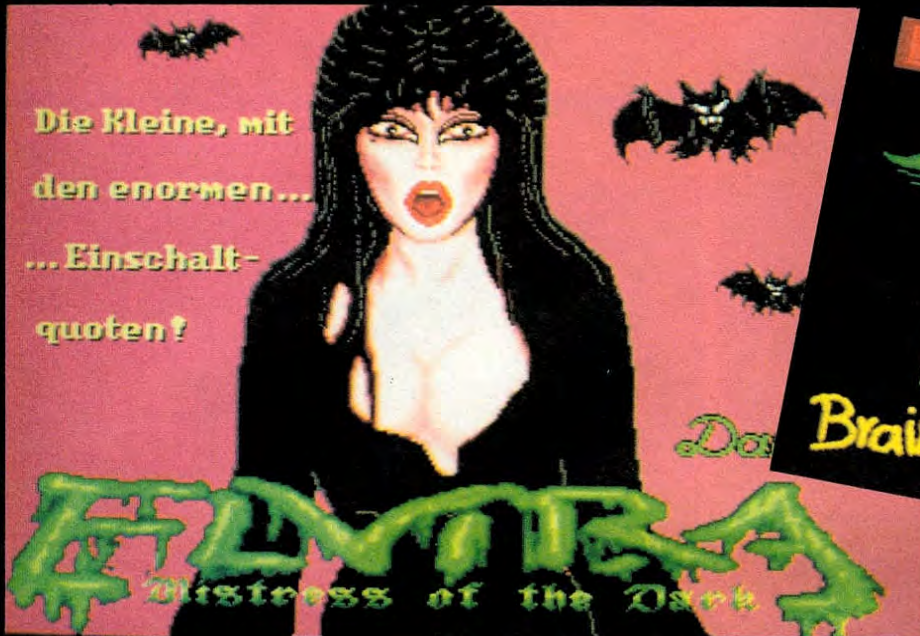
Da wird sich unser Joker aber freuen, daß ihn Udo Drücke aus Norden endlich zum „Scheffredaktör“ befördert hat!



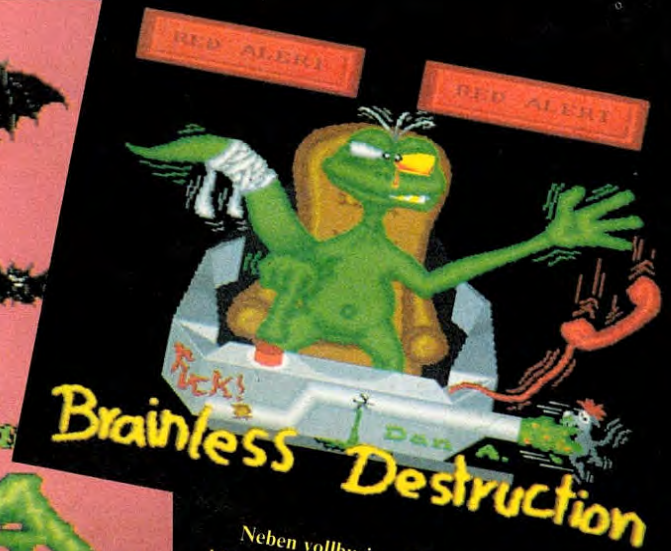
Benjamin Casper aus Köln ist ein begnadeter Schönheitschirurg – wenigstens am Amiga.



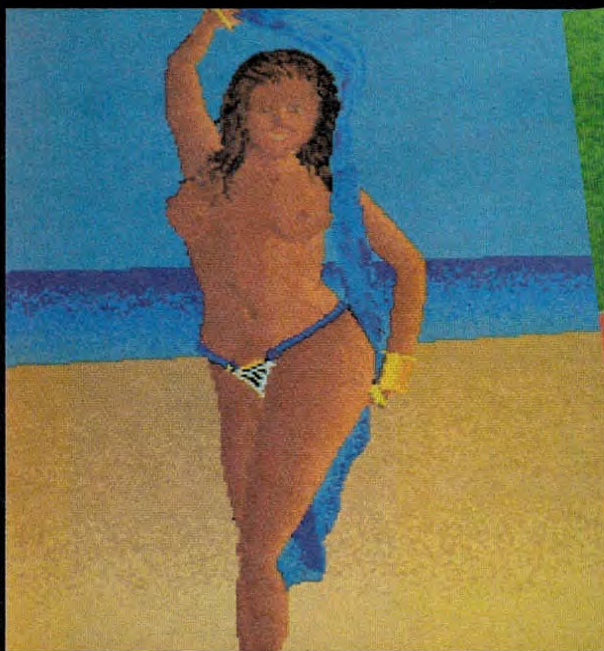
Der Welt ihren Joker – der Kunst mehr Raum! Na, ist das ein Motto, oder was? Und damit's keine hohle Phrase bleibt, haben wir der Galerie ausnahmsweise volle zwei Seiten spendiert! Weil: Erstens schreien diese Bilder danach gezeigt zu werden, und zweitens herrscht im Moment ja eh ein bißchen Spiele-Flaute. Und wenn man schonmal Platz hat...



Der Spezialist für Einschaltquoten ist hier ausnahmsweise nicht TED, sondern Dan Andruschow aus Berlin.



Neben vollbusigen Damen zählen auch kleine grüne Monster zu Dan Andruschows Spezialitäten...



Diese üppige Badenixe verdankt ihr Bildschirmsein einer belgischen Künstlergruppe, der GMDD-Group.



Auch für schnelle Flitzer fühlt sich GMDD zuständig, wie man an ihrem schnittigen Formel 1 Boliden unschwer erkennen kann.

## Kunst ohne Ende...

...gibt's auch weiterhin in unserer Joker Galerie. Allerdings nur, wenn Ihr uns

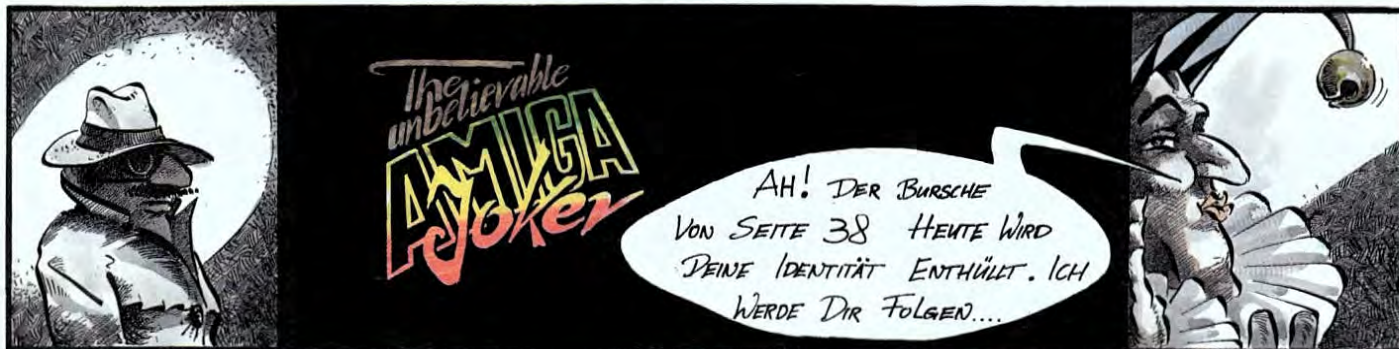
auch in Zukunft so fleißig mit (selbstgemachten!) Bildern, Comics, Gedichten und ähnlichen Werken versorgt! Deshalb: Kramt gleich mal alle Schubladen durch, vielleicht versteckt sich da noch irgendwo ein

unentdecktes Meisterwerk? Und falls nicht, dann fangt schonmal an, den Pinsel, den Stift oder die Maus zu schwingen – schneller als bei uns kann man nirgendwo berühmt werden! Grundvoraussetzung ist allerdings,

daß Ihr Eure Kunstwerke so schnell es geht, an folgende Adresse schickt:

**Joker Verlag**  
„Joker Galerie“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar bei München







S'ist mal wieder Zeit für eine Danksagung – also: Danke für Eure Hilfe und Eure eifrige Unterstützung, special Thanks an alle, die auf unsere Hilferufe reagieren, sowie ebenfalls

heißten Dank an Oskar und Joachim, die mir diesen Monat sehr bei der Erstellung der folgenden Seiten geholfen haben.

So, nu' isses aber wieder genug...

## Gelöst:

Elvira  
Cadaver  
Treasure Island Dizzy

## Karten zu:

Legend of Faerghail

## Tips und Cheats zu:

Chase HQ 2  
Dragonflight  
Dragon's Lair 2: Time Warp  
Elvira  
Ghostbusters 2  
Globulus  
Hybris

Katakis  
Lemmings  
Loopz  
Manix  
Narco Police  
Night Shift  
Nitro  
Operation Stealth  
Out Run  
Panza Kick Boxing  
Sarakon  
Super Hang On  
Super Off Road Racer  
Third Courier  
Wild West World  
Wrath of the Demon  
Z-Out

Wer kennt noch nicht unser großzügiges Angebot? Wer weiß noch nicht, daß sämtliche abgedruckten Tips und Lösungen mit 20 bis 100 Märkern honoriert werden? Wer hat noch irgendwelche heißen Tricks zuhause in der Schublade liegen und rückt nicht raus damit? Fragen

über Fragen, auf die es nur eine Antwort gibt: Schickt all Eure Erkenntnisse am besten noch heute an

**Joker Verlag**  
**Know How**  
**Untere Parkstr. 67**  
**D - 8013 Haar**

## Hilfe! Fragen?!

Der Mond ist aufgegangen, die Straßenlaternen prangen, und der Hund ist auch gefüttert. Also haben wir nun Zeit, Eure neuesten Fragen durchzukauen:

Wie schafft man den 12. Level bei **Prince of Persia**? Kann man die Level auswählen?

**Awesome:** Nach der ersten Station sitzt man im Hotel. Ab da findet Tom nicht weiter.

Cheats gesucht zu **Cybernoïd 2**, **Wild Streets**, **Typhoon** und **Rick Dangerous 2!** (Cybernoïd 2: AJ 3/90, Rick Dangerous 2: AJ 1/91)

Gibt es bei **Fatal Heritage** einen Trick oder Cheat, mit dem man den Verfolgern eine lange Nase machen kann?

Ein anderer Verzweifelter sucht Cheats zu **Fire and Brimstone**, **Barbarian 2**, **Robocop 1 & 2**, **Dynamite Düx** und vor allem **Torvak the Warrior!** (Robocop: AJ 12/89)

Einige Unklarheiten bestehen bei **Wings**. Gibt es Cheats? Gibt es noch mehr als die aufgeführten Orden? Gibt es einen höheren Rang als Lt. Colonel? Ab wann

sind Dreidecker unterwegs?

Weitere Cheats und Tips werden gesucht zu **Hard'n'Heavy**, **Twinworld**, **Turbo Out Run**, **Continental Circus**, **Lotus Esprit**, **Golden Axe**, **Killing Game Show**, **Wonderboy in Monsterland**, **Cabal**, **Ninja Mission**, **Werner**, **James Pond**, **Ghosts'n'Goblins**, **Overlander**, **Indy 500**, **Sly Spy**, **Night Breed (Adv.)**, **Super Cars**, **Bloodwych**, **Player Manager**, **Mission Elevator** und **Chambers of Shaolin!** (Twinworld: AJ 4/90, Hard'n'Heavy: AJ 2/90, Cabal: AJ 9/90, Wonderboy: AJ 3/90 und AJ 7/90, James Pond: AJ 1/91, Super Cars: AJ 5/90, Bloodwych: AJ 11/89 ff., Chambers of Shaolin: AJ 3/90, Player Manager: AJ 7/90)

**Cadaver:** Wie kann der Drache besiegt werden? Wer kennt alle Zaubersprüche aus dem ersten Level? Wieso verschwinden manchmal Dinge aus dem Rucksack? (Die Drachengeschichte müßte sich mit unserer Lösung erledigt haben, oder...?!)

Wenn man bei **Last Ninja 2** den ersten Mann erledigt hat - was dann?

Ganz locker schreiten wir nun zu **Dragonflight**: Die Sache mit dem Einhorn scheint immer noch nicht ganz klar zu sein. Wie kommt man an den Trank, der die Wirkung der Phiole aufhebt (wenn es einen gibt)? Was braucht der Typ in dem Dorf mit dem Wassergarten außer Charakterpunkten? Die Fundorte aller Landkartenteile? Die Paßwörter der Rätselmünder? Wo sind leichte Dungeons? (Im Südosten, glaube ich.) Ausrüstung und Nahrung ohne Kohle? Wie kann man durch die Wüste gehen? Wie kann man Kristallwächter zerbröseln? Wo ist die letzte Enklave weißer Magie? Wie funktioniert der Steinstab aus dem 2. Hort? Wie kommt man nach Dorithannon? (Und wieder eine Frage an die Allgemeinheit: Wollt Ihr 'ne Lösung??)

Ab heute wird **gePowermoniert**. Wie kann man die eigene Truppe veranlassen, sich aufzulösen und so in einem eroberten, unbesiedelten Dorf die Häuser zu beziehen?

Markus hat ein ganzes Sonderangebot an Fragen: Wie kommt man bei **Cross Bow** an den Wölfen vorbei? Kann

man ohne Festnahme zur Burg gelangen? Wo liegt bei **Day Of The Viper** der Schlüssel für grüne Türen? Gibt es bei **Indy 3** ein Flugbuch (wenn ja, wo)? Pläne gesucht zu **Elf**. Wie legt man die Schalter bei **Fortress Underground** um?

Tobias hängt bei **Torvak** im Sumpf fest (nach der Lava). Wer bewahrt ihn vor dem Versumpfen?

Alles mögliche gesucht zu **Flood**, **Wings of Death** und **Technocop**. (Flood: AJ 10/90)

Wie kommt man bei **Crime Time** in die Falltür?

Marcus würde bei **Prince Of Persia** gern aus dem 2. Level herauskommen und bei **Wings Of Fury** den Flugzeugträger zerstören.

Na also, damit haben wir's doch mal wieder geschafft! Wer noch andere Probleme hat, möge uns einfach benachrichtigen (Stichwort **Fragen**), und schon wird er/sie sich im nächsten Heft wiederfinden, wenn es wieder heißt: Ich hätt's gern gewußt...



# Tips & Tricks

Die Lösung zu dem Grafikwunder **Dragon's Lair 2: Time Warp** schickte uns Sandro Zuberbühler aus der Schweiz. Hier also in aller Kürze:

Disk 1:

Szene 1: Links  
S 2: Unten, Rechts  
S 3: Feuer, Rechts  
S 4: Unten, Links  
S 5: Links, Oben  
S 6: Oben, Oben  
S 7: Unten, Unten

Disk 2:

S 8: F, O  
S 9: F  
S 10: O, R  
S 11: L, F, L, O  
S 12: U, F  
S 13: F, L, L, F  
S 14: F, R, F

Disk 3:

S 15: O, F, F  
S 16: O  
S 17: F, O  
S 18: R  
S 19: U, F  
S 20: U, F  
S 21: L, R,  
S 41: U  
S 42: U, F

Disk 6:

S 43: U, L, O  
S 44: U, F, F  
S 45: F  
S 46: F

Für die ganz Faulen unter Euch hat Gregor Mechtersheimer aber auch noch einen Cheat parat, mit dem man **Dragon's Lair 2: Time Warp** wie schon seine Vorgänger als Film ablaufen lassen kann: Man gehe mit P in den Pausenmodus und gebe dann GET MORDROC DIRK ein. Nun noch ein Druck auf Return, die Pause wieder verlassen, und schon kann man sich zurücklehnen und den „Trickfilm“ genießen.

Gregor hat auch einen Cheat zu **Z-Out** ausbaldowert, der auf unserem Testexemplar wunderbar funktionierte. Wir hoffen, daß er das auch in der endgültigen Ver-

kaufversion tut: Drückt man nämlich während des Spiels J und K gemeinsam, so ist man unzerstörbar, mit J und 1 (bzw. 2,3,4,5,6) in der oberen Reihe lassen sich die Levels anwählen, mit J und 1 (bzw. 2,3) am numerischen Block die einzelnen Levelabschnitte.

Von Ulrich Hein aus Augsburg stammt der Mega-Cheat zu **Chase HQ 2**. Um ihn zu aktivieren, gebt während des Spiels INAGARDENIN ein und drückt Return. Mit T bekommt man nun jeweils zehn Sekunden Zeit dazu.

Ein nützlicher Tip zu **Elvira** kommt von Dan Andruschow aus Berlin. Wenn man abkratzt, und die Frage, ob man nochmal spielen möchte, erscheint, nehmt doch mal die Disk aus dem Laufwerk (df0) und klickt „yes“ an. Daraufhin kann man nämlich ohne lange Laderlei von genau dort weitermachen, wo man zerstückelt wurde. Dies funktioniert auch nach einem verlorenen Kampf, allerdings muß man nach der Auferstehung ein Mittel einnehmen, welches STR und LIF wieder in die Höhe treibt, andernfalls ist man wohl zu erschöpft, um Elvira beizustehen. Hat man die passenden Tränkchen nicht parat, sollte man lieber von dieser Möglichkeit Abstand nehmen.

Weiter geht's mit einem Cheat zu **Narco Police** von Judith Renner aus Marburg. Will man mal das Endbild sehen, so sollte man CONGRA eingeben, NOAMETZ1 schaltet die Guns in Sektor 1 ab, NOAMETZ2 in Sektor 2, usw.. NOCAMZ1 legt die Kameras in Sektor 1 lahm, NOCAMZ2 in Sektor 2, usw.. Nach der Eingabe muß übrigens Return gedrückt werden.

Tim Riedel aus Hamburg

schickt uns einen Tip zu **Super Off Road**, mit dem man jede Menge Geld ergattern kann. Einfach beim Laden den Feuerknopf gedrückt halten, bis das Vorbild kommt. Verzweifelt aber nicht, wenn die Sache nicht gleich beim ersten Mal klappt, sondern probiert es öfters aus – der Cheat ist nämlich etwas eigenwillig...

Andi Wenk aus Regensburg tut **Nitro-Fahren** etwas Gutes: Gibt man als Pilotenname MAJ ein, erhält man 5000 Fuel und 50 Money.

Es folgen Codes, Codes und nochmals Codes – diese hier gehören zu **Night Shift** und stammen von Michael Seebauer aus Overath. Zur Erklärung: B = Banane, K = Kirschen, A = Ananas, P = Pflaume und Z = Zitrone.

PZAZ,	KBBZ,	AZAA,
AAZK,	KPPA,	KAZB,
ABAK,	AZZK,	ZBPP,
BAKP,	KPBP,	PKBA,
AKPB,	PPAA,	BBAB,
BPKP,	PZZP,	ZAKP,
KAAK,	ZKAA,	PKZB,
PKKZ,	PAZZ,	BAAZ,
PKKB,	BKZB,	PBBA,
KPKA,	KKBP,	

Markus Koschi aus Theresienfeld hilft uns mit ein paar Paßwörtern zu **Lemmings** weiter:

OHPVMXDIIR  
LPVMXDGJIO  
PVMXDOLKIX  
VMXDGHTLIQ

Kommen wir zu **Manix** und seinen Codes. Eingesandt hat sie Mario Hemkemeyer aus Lohmar.

MANIX, ZONE, SPACE, MOON, TIME, MOTIVATE, TOM, MAJOR, MIKE, SARAH, DOUG, NEIL, IXION, KINETIC, TRAPCLIMAX, CLIMAX

Und weil's so schön ist, noch zwei Paßwörter zu **Sarakon**. Sie gelten für Spiel A und B – herausgefunden hat sie Klaudia Reckemmer aus Mannheim:

Level 15: LUNKWILL  
Level 30: VRANX

**Loopz** ist einer meiner Favoriten, und Holger Renner geht es offensichtlich nicht viel anders. Die Codes gelten für Game Type C:

Screen 1: EASY  
Screen 6: GRVY  
Screen 11: TRBY  
Screen 16: STNL  
Screen 21: GZPN  
Screen 26: PLGR  
Screen 31: KRNC  
Screen 36: BGDK  
Screen 41: FRNK  
Screen 46: ZSZS

Last not least die Codes zu **Globulus**, die uns Darius Kolodziej aus Berlin zukommen ließ:

9s5omUW!  
D5x&S8WU  
zuWq2tOn  
Dw4AcF4p  
zSC2eODS  
9ceeSKP!  
je9USSWe  
rawBWkni  
1w6jGQA4  
Xq3J4EVy  
nQdD4IdM  
rJm52PQP  
jejiKW!e  
XqRCCwMy  
58?ree!8  
nTqvUVsN  
rJqBYdUP  
mnqvUR3N  
udqBY3hP  
Wichtig: Groß- und Kleinschreibung beachten!

Einen kleinen Schummeltrick zu **Panza Kick Boxing** erhielten wir vom Meisterboxer Andreas Huhn aus Berlin. Falls die Computergegner zu stark sein sollten, könnt Ihr ihre Schlagarten nur auf Verteidigung (Schlagart 00) begrenzen. Jetzt wehrt der Gegner nur noch ab und ist Euren Schlägen ausgeliefert. Aber Vorsicht: Mit diesem Trick geht auch der Spielspaß baden, also setzt ihn sparsam ein...

Für alle, die bei **Wild West World** Geldprobleme haben, hier ein Tip von Harald Sielaff.



Schicke einen Treck mit mindestens zwei Angestellten aus einer Stadt (oder von der Farm) und gib ihnen 3000 Dollar mit. Den Treck braucht bzw. sollte man nur ein Feld weit schicken. Ist der Treck angekommen, so trenne ihn und klicke bei der Geldmitnahme die 3000 Dollar für jeden einzelnen Angestellten an und schicke sie wieder in die Stadt oder auf die Farm zurück. Nun hat sich das Geld verdoppelt (bei drei Angestellten verdreifacht, usw.), da jeder Angestellte 3000 Dollar zurückbringt. Dies kann man beliebig oft und mit beliebig vielen Angestellten machen, man sollte aber nie mehr als 3000 Dollar mitnehmen, da die Gefahr des Diebstahls und des daraus entstehenden Ausscheidens des Angestellten zu groß ist. Auch Stefan Sulzer hat einen Trick auf Lager, mit dem sich Geld scheffeln läßt: Zu Beginn kauft man sich beim Händler einen Wagen, wartet dann ein paar Tage, bis man ihn wieder verkaufen kann. Sobald der Händler zu handeln bereit ist, klickt man auf die Farbrolle. Danach klickt man den Haken links an, der Händler nickt, und man ist um einiges reicher. Das kann man beliebig oft und auch mit anderen Gegenständen (Gold, Waffen, usw.) machen – man muß nur so geduldig sein und abwarten, bis der Händler sagt, daß man den Preis nun aushandeln könne.

Erste Tips zu **Wrath of the Demon** trudelten bereits von Jörn Fries & Co ein:

Goblins: in die rechte Ecke drängen, knien und immer draufschlagen.

Dragon: zum Drachen springen, zweimal auf den Kopf schlagen und wegspringen.

Cave: zuerst nach links und den Schlüssel holen, dann nach rechts laufen und den Schlüssel an der Säule anwenden. Bei dem schießen-

den Gegner hilft ein Zerstörungsspruch.

Guardian: auf den Kopf schlagen und vom Gegner wegspringen. Alles eine Sache der Übung.

Swamp Creature: in die Ecke drängen und immer draufschlagen.

Straße: Man braucht hier viel Energie und Schutzschilder. Zuerst nach rechts laufen, beim Feuer ein Shield anwenden, dann weiter zum Tower.

Dark Tower: der Drache braucht 8 Treffer, man sollte ihn aber nicht sofort töten, sondern erst die zwei kleinen Goblins. Von ihnen erhält man nämlich einen Lebenstrank.

Straße: ganz nach links, von den zwei grünen Kugeln darf man nur die erste berühren, sonst kommt man nicht mehr durch die Sperre. Die beste Taktik für die Blitze und die Feuerbälle ist: rollen.

Tempel: zum Skorpion springen, zweimal schlagen und wieder wegspringen.

Schloß: Zuerst holt man die beiden Zerstörungs- und die Lebenstränke, dann legt man Schalter 1 und 2 um und holt das Shield. Mit dem goldenen Schlüssel öffnet man Tür 1 und holt den grauen Schlüssel. Damit öffnen wir Tür 2, holen den roten Schlüssel, ab zu Tür 3, den Castle Goblin besiegen (linke Ecke und schlagen), mit dem blauen Schlüssel zu Tür 4. Tür 5 ist offen, den Drachen besiegen, den roten Schlüssel nehmen, die Flamme holen und den Endgegner erledigen. Schutzschilder und Zerstörungstränke wirken auf ihn aber leider nicht...

Zuletzt, wie immer, noch ein paar Antworten. Erstmal ein Cheat zu **Katakis**, allerdings ohne Gewähr (der große Guru hat wieder zugeschlagen): Angeblich erhält man, wenn man nach dem Einlegen der zweiten Disk die Taste Y drückt (oder Z bei anderer Tastaturbele-

gung), die Maus in Port 2 steckt und den rechten Button hält, bis der erste Level geladen ist, unendlich Leben. So schreibt Patric Klees aus Oetwil – also probiert es doch mal aus.

Sollten noch Fragen bei **Third Courier** offen sein? Michael Baar aus Hähnlein erklärt, wie man mit einer Waffe in die DDR kommt. Dazu braucht man nämlich den Aktenkoffer aus der Zentrale (bekommt man an einem späteren Tag), in dem man die Waffe verstaut. So hat man nun keine Waffe mehr im Inventory und darf passieren. Der geheime Übergang befindet sich übrigens in einer der Ecken der Mauer – man muß durch die Wand gehen.

Die Action-Einlage bei **Operation Stealth** hat Christian Niebur aus Reutlingen gemeistert. In der Mitte des Bildschirms, vor dem mittleren Felsen (im dunkelgrünen Feld), besteht die Möglichkeit noch einmal aufzutauchen. Dort holt man Luft und kann dann ohne Schwierigkeiten weitertauschen.

Wer hat Probleme mit dem dritten Level von **Ghostbusters 2**? Alexander Kowalik aus Gelsenkirchen kann helfen: Erstmal vorsichtig abseilen – dazu braucht man alle Ghostbusters. Hat man dies geschafft, schnappt man mit einem Geisterjäger das Baby und legt es auf die Kartons. Zwei Ghostbusters ballern derweil mit Protonenstrahlen auf das Gemälde. Hat Vigo keine Energie mehr, knöpft man sich den herumlaufenden Typ vor und verpaßt ihm eine Ladung Schleim. Darauf schwebt das Baby zurück. Man nimmt es erneut und legt es diesmal hinter die Kartons. Sobald Ray aus dem Gemälde kommt, schiebt man ihn mit Protonenstrahlen quer durch den Raum und drückt ihn aufs

Gemälde. Immer munter weiterballern, bis seine Energie sinkt.

Und weil's ja wirklich ein sehr schönes, aber schweres Spiel ist, noch ein paar Hinweise zu **Dragonflight**: Der Schatten befindet sich an des Halses Krümmung und bewacht die Sphäre, die man Königin Nimraviel bringen soll. Schau genau, heißt die Devise, also untersuche die Umgebung, und ein versteckter Dungeon wird sich zeigen. Reines Gewissen bedeutet einen hohen Charakterwert, an den Wachen in Brindil-Bun und Nimraviel kommt man vorbei, indem man ihnen Alkohol anbietet (einen der Tränke), und der Dungeon am Südpol heißt Kolbralon. Dies alles weiß Marc Didillon aus Baden-Baden, und wir würden gerne wissen, ob wir 'ne Lösung drucken sollen...

## Klassiker-Tips

Gibt man bei **Out Run** während dem Rennen RED BARCHETTA ein, bekommt man mit einem Druck auf die Taste I zehn Sekunden mehr Zeit. Mit S gelangt man in die nächste Runde.

Wer es schafft, sich mit **Super Hang On** auf den ersten Platz zu spielen, der gebe dort doch mal 750J in der Highscoreliste ein. Mit solch einer Errungenschaft bekommt das Game ja ganz andere Dimensionen...

**Hybris**: Wartet, bis die Highscoreliste erscheint, und tippt dann COMMANDER ein. Jetzt ein Druck auf den Feuerknopf und zurück ins Spiel, wo man nun mit F9 einen Level überspringen kann und mit F10 einen Schutzschild bekommt. Drückt man übrigens im „Commander-Auswahl-Menü“ die Space-Taste, so erscheint ein weiteres Menü.



Leute: Ran an den Zwerg. Hier kommt die Fortsetzung der Cadaver-Lösung. Leider haben uns intermagische Zaubersprüche am Empfang des fünften Levels gehindert, doch wir hoffen zuversichtlich auf die März-Ausgabe...

Kiste öffnen und Geldsack nehmen. Im Raum sind vier Bodenplatten quadratisch angeordnet, die bei Berührung kurz eingedrückt werden. Man beginnt bei der Platte, die der Tür am nächsten liegt und geht nun die anderen im Uhrzeigersinn ab. Dadurch erhält man einen Stab, der Türen öffnet (W). Tür aufschließen, Kiste öffnen, Kugel nehmen. Um an die Kerze zu kommen, bauen wir einen Turm (S). Kiste öffnen, Schlüssel nehmen (N,W). Aufschließen (N). Nun schaut man sich das Kissen an und nimmt die Kiste. Hebel ziehen (W). Jetzt müssen wir den rechten Strauch untersuchen und den Schlüssel nehmen. Daraufhin den rechten Vorhang untersuchen und Knopf drücken. Kiste öffnen, Inhalt nehmen (O,S,O,S,W). Die Truhe öffnen und die Bomben nehmen; desgleichen den Widderschädel, und die Bombe zünden (W). Vorsicht, Loch! (S) Den Wein stellen wir auf den Altar, und die Kerzen nehmen wir auch. In der roten Truhe ist ein Schlüssel. Die Stahltruhe öffnet man mit dem Öffne-die-Truhe-Spruch. Den Trank und den Entzauberungs-Spruch nehmen. (N,O,O,N,W,W,aufschließen,W). Die Kerze nehmen, das Kopfkissen anschauen und die Wurfsterne nehmen. Um die Wand abzusuchen, springt man auf's Bett. Schlüssel nehmen (N). Schlüssel nehmen, Kiste öffnen, Inhalt nehmen. Zurück in den Raum, in dem wir den Wein auf den Altar gestellt haben. Den Segne-den-Trank-Spruch in F.s-Schub-Schatulle legen. Nun wendet man ihn auf den Stärke-Trank an. Hat man ihn ge-

funden, kann man den Altar wegziehen und den Knopf drücken (N). Bombe zünden (W). Den Schädel an der Wand untersuchen, und den Hebel ziehen (O,O). Hebel im Schädel ziehen (W,W). Erneut Hebel ziehen. Wenn der leuchtende Punkt oben ist, mit dem Smaragdschlüssel aufsperrern. (O,O,O,N,W,N). Aufsperrern (O). Den Knopf am Altar drücken, den Widderschädel auf den Altar legen, und den Löse-den-Zauber-Spruch auf den schweren Wälzer anwenden. Wälzer lesen. Die Kerzen und die rote Schatulle nehmen. In der Schatulle ist ein Schlüssel für die Truhe (öffnen und Inhalt nehmen). (W,S,O,S,W,W,W,W). Hebel ziehen. Wenn man die Geldsäcke nimmt, sollte man in der Öffnung des Gitters stehen, um zu verhindern, daß es vollständig schließt. Hebel ziehen (W). Die Lampe sehen wir an und drücken dann den Knopf. Die kleine Kiste öffnen und Stab sowie Flasche nehmen. Das Kissen anschauen, Schlüssel nehmen. Die große Truhe öffnen, Inhalt nehmen. Zwei Bomben zünden (W). Die Entzauberungs-Kugel mit Kraft von 240 benutzen und den Dämon mit dem Magische-Raketen-Spruch töten. Den Sack nehmen, und den Preis bezahlen. (O,O,O,O,O,O,N,W,W,W). Erst den rechten, dann den linken Hebel ziehen (N). Aufschließen (W). Die Kerze stellt man auf den roten Kreis und tötet den Dämon. (S,S). Hebel viermal ziehen. (S,S,O). Die Krüge untersuchen, Schlüssel und Schale nehmen. (W,S). Aufschließen (N). Schlüssel, Stab und Kugel nehmen. Den „besseren“ Käse essen, die Münzen nehmen. Die Schale unter die Pumpe stellen und füllen. (S,N,N). Auf die Zisterne springen und die Schale abstellen. Aufschließen (O). Die Glasflasche am Faß füllen. (W,S,W). Glasflasche auf die Flamme stellen. Schlüssel nehmen (O). Das

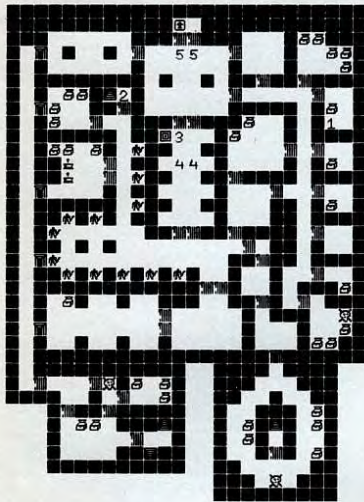
## Cadaver Level 4

Buch ansehen, den Spruch nehmen und den Hebel ziehen. (W,N). Zurück in den Raum, in dem wir den Hebel viermal gezogen haben, um die Kiste freizulegen. Diese öffnen wir nun mit dem Öffne-die-Truhe-Spruch. Den Entzauberungs-Spruch nehmen wir mit. (S,S,S). Wir trinken den Gigantischer-Sprung-Trank und holen den Schlüssel oben. Nun schließen wir die Tür nach Süden auf (S). Aufschließen. Den Trank (Gig. Sprung) nehmen wir mit (S). Kerze auf den roten Kreis werfen, Dämon töten. Schlüssel nehmen (S). Mit Entzauberungs- und Öffne-die-Truhe-Sprüchen die Truhen öffnen, bis wir den Schlüssel haben. Hebel ziehen. (N,O). Aufschließen (S). Hebel ziehen (O). Durch Verschieben der Kisten bahnen wir uns einen Weg zur Tür im Norden (N). Gigantischer Sprung trinken und auf das Brett springen. Den Trank nehmen und die Kiste öffnen. Inhalt nehmen (S,W). Hebel ziehen. (N,O). Hebel ziehen (O). Die Hebel ziehen (S). Kiste öffnen und Schlüssel nehmen. Die Platten so verschieben, daß „Dianos“ waagerecht zu lesen ist (O). Die drei Flaschen nehmen, Hebel ziehen (N). Stab nehmen. Hier empfiehlt es sich, abzuspeichern. Erst sollte man einige der grünen Spielmünzen in den rechten Krug werfen, um sie zu versuchen. Dann kann man sein Glück noch am mittleren probieren. Am linken spielt man, bis man einen Schlüssel erhält (O). Jede der Fallgruben birgt Geld oder Sprüche, die man auf jeden Fall haben sollte. (O,O). Entzauberungs-Kugel einsetzen und die beiden Dämonen mit Willensbrecher-Kugeln töten. Aufschließen (N). Hier paßt man den rechten Raum durch die Hebel dem linken an. Hierauf erscheint in beiden Räumen ein Knopf, den man drücken

sollte. Im linken Raum liest man die Bücher, im rechten öffnet man die Truhe und nimmt den Planeten. (N,O). Hier verschiebt man die Kiste so, daß man an der Wand die vierte Kachelreihe von links erreichen kann. Berührt man hier die fünfte Kachel von oben, erhält man noch einen Planeten (W). An der Rechenmaschine stellt man die Zahlen 29, 32, 16 und 7 ein. (Schalter oben ist plus, Schalter unten minus, Schalter Mitte null). (W,W). Planeten nehmen. (O,O,N,O). Alle Bücher lesen, bis man eine Schriftrulle erhält. Den Wandteppich ansehen, Schlüssel nehmen. (W,W). Von der Treppe aus in den Käfig springen. Kiste nehmen und Käfig verlassen. Kiste öffnen. Silberne Münze liegenlassen! (W). Truhe öffnen und Schriftrulle nehmen. (O,O,S,W). Hier benutzt man den Lies-Zauber-Spruch auf den Unbekannt-Spruch. Den Öffne-die-Truhe wendet man auf die Kiste an und nimmt den vierten Planeten. (O,N,W,S). Den leuchtenden Planeten wirft man in das Loch nahe der Tür, den kleinen in das Loch neben dem markierten Feld, den mit den zwei Monden in das Loch ganz links und den mit den Symbolen in das südliche Loch. (N,O,O,S,W,N). Den Globus anschauen und den Schalter ziehen. Die Schlüssel nehmen. Im letzten Bereich findet man einige Hebel, die mit Buchstaben gekennzeichnet sind und einen Hebel, auf dem „Dianos“ steht. Man zieht die Hebel mit den Buchstaben in der richtigen Reihenfolge (DIANOS) und dann den Dianos-Hebel selbst. (N,W,W,W,W,W,N,W,S,S,S,S). Aufschließen. (O,O). Hier töten wir die Dämonen wie immer. Die Schlüssellocher in der Reihenfolge 1, 4, 3, 2 aufschließen. Betritt man nun die Mitte des Raumes, hat man Level 4 vollendet.



Das Ende ist nah! Dies sind die letzten Karten zu **Legend of Faerghail** – sie stammen von Andreas Kolboom aus Rosstal.



### Das Schloss Level 0

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- ★ Statue/Figur
- Springbrunnen
- × Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kabutt

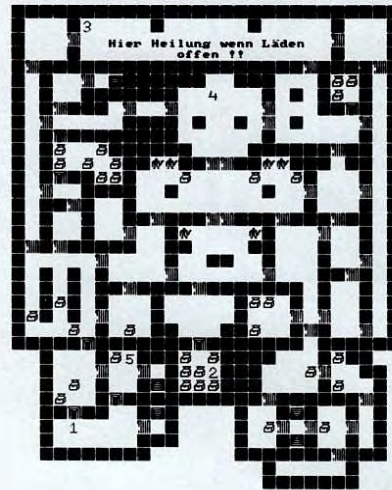
1=Tip

2=Tip

3=Knopf für 4

4=Barriere

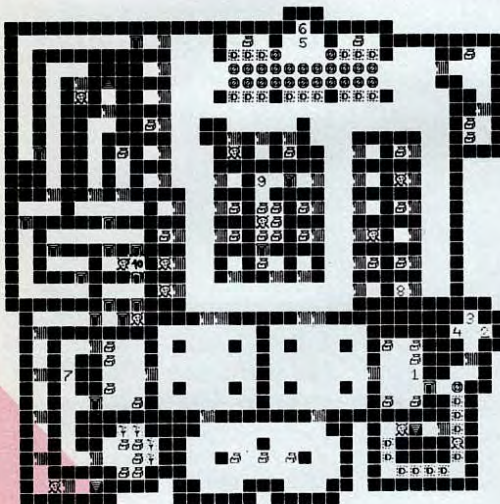
5=Nur mit  
Türschlüssel  
zu öffnen



### Das Schloss Level 1 up

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- ★ Statue/Figur
- Springbrunnen
- × Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand

- 1= "TREPPE"
- 2= Inquisitor
- 3= Mechanismus
- 4= Vampir (Schloßherr)
- 5= Kurbel (für 3)



### Das Schloss Level 1 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- ★ Statue/Figur
- Springbrunnen
- × Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand

- 1= Sans
- 2= Knopf
- 3= Knopf !!
- 4= Knopf (Barriere bei 5 weg)
- 5= Knopf (Barriere bei 7 weg)
- 6= Götterhammer
- 7= Barriere
- 8= Gespenster
- 9= In diesem Raum wichtige Items
- 10= Exit Rutschbahn



Turm links



Turm rechts

### Das Schloss Level 2 up

- 1= Kanonenkugeln
- 2= Vogelnest
- 3= Skelett-Veteran
- 4= Schild/Knopfen

alles ohne Belang



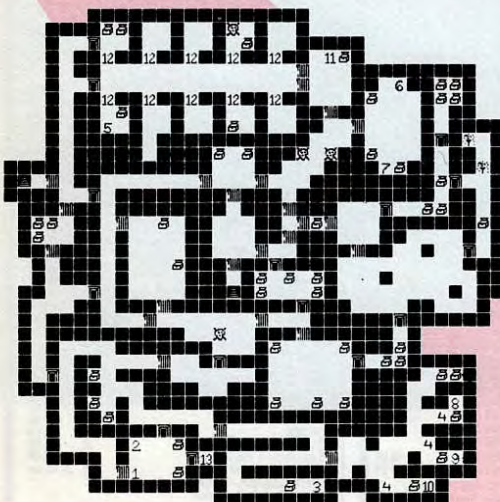
Turm links



Turm rechts

### Das Schloss, Level 3 up

- 1= Goldschlüssel
- 2= Kessel (Gift)
- 3= Geböhrt I
- 4= Einschlag wenn ausgerutscht
- 5= Sandelmer (für 3, zum Streuen)
- 6= Barriere
- 7= Brücke
- 8= Rutschbahn in den Keller, LV 1 under



### Das Schloss Level 2 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- ★ Statue/Figur
- Springbrunnen
- × Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kabutt

- 1=Tip
- 2=Nachricht
- 3=Knopf => Wände gläsern
- 4=Wachhund => mit Knochen
- 5=Tip
- 6=Krug Wasser
- 7=Verdurstender
- 8=Paniktrommel
- 9=Antimagiering
- 10=Gegengift II
- 11=Zinkschlüssel
- 12=mit - - -
- 13=Knopf für Aufhebung 3



Turm links



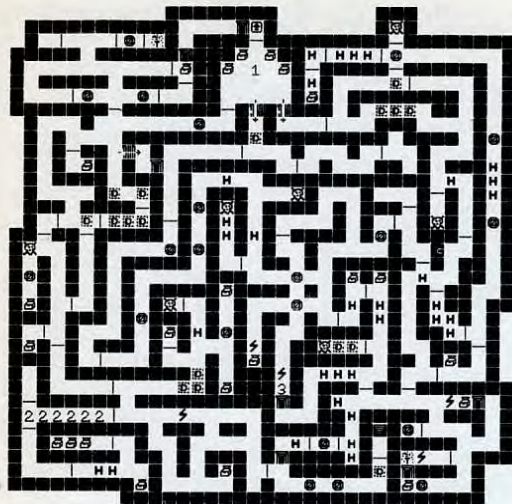
Turm rechts

### Das Schloss Level 4 up

- 1= Gefäßten Vampir anwenden
- 2= Fischkescher anwenden ==> Smaragd
- 3= Barriere

Achtung: alle Türen werden nach einmaligem Passieren zu Wänden !!

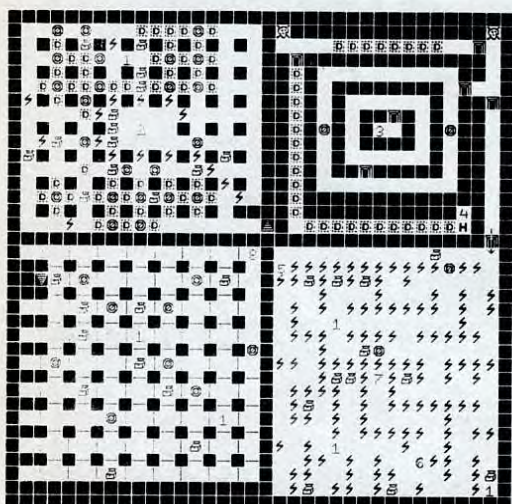




### Ullrich Level 0

- Dunkelheit
- ⊙ Dungeon Exit
- ⊙ Spinner
- ⊙ Knopf
- ⊙ Altar
- ⊙ Statue/Figur
- ⊙ Springbrunnen
- ⊙ Licht aus
- ⊙ Schatztruhe
- ⊙ Falle
- ⊙ Tür/Schlüssel
- ⊙ Normale Wand
- ⊙ Treppe rauf
- ⊙ Treppe runter
- ⊙ Normale Tür
- ⊙ Geheimwand
- ⊙ Hilfpunktsobzug
- ⊙ Barriere

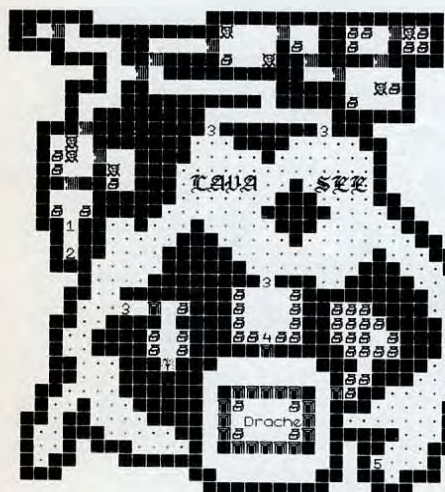
- 1= Stimme
- 2= Nebelschwaden
- 3= Ernährungs-  
trank



### Ullrich Level 1 under

- Dunkelheit
- ⊙ Dungeon Exit
- ⊙ Spinner
- ⊙ Knopf
- ⊙ Altar
- ⊙ Statue/Figur
- ⊙ Springbrunnen
- ⊙ Licht aus
- ⊙ Schatztruhe
- ⊙ Falle
- ⊙ Tür/Schlüssel
- ⊙ Normale Wand
- ⊙ Treppe rauf
- ⊙ Treppe runter
- ⊙ Normale Tür
- ⊙ Geheimwand
- ⊙ Hilfpunktsobzug
- ⊙ Barriere

- 1= Nutzloser Tip
- 2= Erdwächter
- 3= "EISBLUME"
- 4= Wasserwächter
- 5= Teleportziel 4
- 6= Güter Tip
- 7= Luftwächter =>  
Lehmklumpen  
anwenden
- 8= Teleportziel 7



### Ullrich Level 2 under

- Dunkelheit
- ⊙ Dungeon Exit
- ⊙ Spinner
- ⊙ Knopf
- ⊙ Altar
- ⊙ Statue/Figur
- ⊙ Springbrunnen
- ⊙ Licht aus
- ⊙ Schatztruhe
- ⊙ Falle
- ⊙ Tür/Schlüssel
- ⊙ Normale Wand
- ⊙ Treppe rauf
- ⊙ Treppe runter
- ⊙ Normale Tür
- ⊙ Geheimwand

- 1=Shoal instab  
anwenden
- 2=Alter Mann
- 3=Küste, jeweils  
Steinsarg als  
Boot benutzen  
(anwenden)
- 4=Tonschlüssel  
anwenden
- 5=Feuerelementar,  
Lehmschlüssel lesen  
=> Tonschlüssel

## SEGA® MEGA DRIVE® Module für die japanische Konsole

Megadrive RGB + PAL Kabel Joy- pad, Netzteil (ohne FTZ)	299,00	Final Blow	119,90	Rainbow Islands	129,90
Extra Joypad	49,90	Fire Shark	119,90	Rambo 3	89,90
Game Adapter	49,90	Forgotten Worlds	99,90	Rastan Saga 2	119,90
Afterburner	119,90	Ghost Busters	99,90	Same Same Game	129,90
Air Diver	99,90	Ghouls'n Ghosts	109,90	Shadow Dancer	119,90
Alex Kidd	69,90	Golden Axe	99,90	Soko Ban	99,90
Altered Beast	79,90	Granada	119,90	Sorcerian (jap.)	129,90
American Football	44,80	Hellfire	119,90	Popeye	89,90
Arrowflash	119,90	Herzog zwei	99,90	Space Invaders '90	119,90
Axis	119,90	Hurricane	99,90	Strider (8 MB)	139,90
Basketball	119,90	Insector X	99,90	Super Hang On	109,90
Batman	109,90	Junction	119,90	Super Masters Golf	109,90
Budokan	139,90	Ken North	109,90	Super Monaco GP	109,90
Burning Force	44,80	Kia	119,90	Super Shinobi	119,90
Columns	109,90	Mickey Mouse	119,90	Super Thunder Blade	89,90
Curse	89,90	Moon Walker	109,90	Thunderforce 2	89,90
Cyber Ball	89,90	New Zealand Story	99,90	Thunderforce 3	119,90
Darwin	89,90	Osamatsukun	99,90	Thunderforce 4	89,90
D J Boy	89,90	Phant. Star 2	139,90	Whip Rush	99,90
Dynamite Duke	119,90	Phant. Star 3 (jap.)	129,90	World Cup Soccer	99,90
E Swat	99,90	Phetios	129,90	X-D.R.	119,90
Fat Man	119,90	Populous	139,90	Zoom	89,90

d = deutsche Anleitung (die anderen Module haben vorwiegend japanische Anleitung)

## Nintendo® GAME BOY

Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Dia- logkabel + Batt.	159,00	Fish	64,90	Pinball Gators Rev.	49,90
Nintendo Light Boy	79,90	Flappy Special	54,90	Pipe Dream	59,90
Nintendo Akkupack	79,90	Fluppi	54,90	Pitman	54,90
4 Akkus + Ladegerät	44,80	Gargoyles Quest	74,90	Puzzle	59,90
After Burst	69,90	Ghostbusters 2	69,90	Puzzle Boy	59,90
Alleyway	49,90	Godzilla	74,90	Puzzle Road	59,90
Astro Rabb	64,90	Go Go Tank	49,90	Quarth	59,90
Baseball Kids	54,90	Hyper Lode Runner	49,90	Quix	49,90
Battle Ping Pong	59,90	Isidro	59,90	Rainbow Kid	69,90
Billard	74,90	Ken North	54,90	Renju	49,90
Blobee	69,90	Lock'n Chase	54,90	Roadster	64,90
Blodia	54,90	Lunar Lander	69,90	Scotland Yard	69,90
Bomber Boy	59,90	Lupin 3	54,90	Shanghai	59,90
Boomers Adventure	74,90	Master Karateka	54,90	Skate Or Die	74,90
Boulder Dash	69,90	Match Mania	59,90	Snoopy	59,90
Bowling	64,90	Mercenary Force	54,90	Soccer Boy	59,90
Boxing	59,90	Mickey Mouse	54,90	Soko Ban (Boxie)	69,90
Bubble Bobble	69,90	Momo Be	69,90	Solar Striker	49,90
Bugs Bunny	69,90	Monster Truck	69,90	Space Invaders	49,90
Burai Fighter	54,90	Moto Cross Maniacs	59,90	Spider Man	49,90
Card Games	49,90	Mr. China Sourm. P.	69,90	Super Chinese	69,90
Castlevania	59,90	Navy Blue	54,90	Super Mario Land	49,90
Chessmaster	79,90	Nemesis	59,90	T. Mutant N. Turtles	74,90
Cosmo Tank	54,90	Ninja Adventure	69,90	Tennis	49,90
Deadheat Scramble	54,90	Othello	49,90	Twin Bee	69,90
Double Dragon	74,90	Pachinko	49,90	Warrior	59,90
Duck Tales	69,90	Pac Man	69,90	Wizards and Warriors	69,90
Dragon Slayer	59,90	Palamedes	69,90	Wrestling	69,90
Final Fantasy Legend	84,90	Penguin Boy	59,90		
		Penguin Land	59,90		
		Penguin Wars	54,90		

d = deutsche Anleitung (die anderen Module haben eine jap. oder engl. Anleitung)

## SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit Lösung  
und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	—
Colonel's Bequest The	129,90	134,90	129,90
Conquests of Camelot	119,90	134,90	119,90
Gold Rush	99,90	99,90	99,90
Hero's Quest	119,90	134,90	—
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 5	—	119,90	—
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	189,90	179,90
King's Quest 1, 2, 3, 4 und 5	—	299,90	—
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	259,90	269,90	249,90
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Quest For Glory 1	—	119,90	—
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90

## Public Domain Classics - Amiga

Spiele	10,00	R.O.M.	10,00
Ahoy!	10,00	Sequencer	10,00
Atlantis	10,00	Tipp-Kurs	10,00
Billard	10,00		
Broker	10,00		
Chess 2.0	10,00		
Death The	10,00		
DOD	10,00		
Firepower Editor	10,00		
Flaschbier	10,00		
Glücksrad Das	10,00		
Goldhunter	10,00		
Jump and Run	10,00		
Mad Factory	10,00		
Marble Slide	10,00		
Moon Base	10,00		
Pametta	10,00		
Paranoids	10,00		
Peters Quest	10,00		
Populous 2	10,00		
Quizmaster	10,00		
Roll On	10,00		
Sensa Pro	10,00		
Star Trek Quiz	10,00		
Steinschlag	10,00		
Stoneage	10,00		
Supercap	10,00		
Tennis (1 MB)	10,00		
Tiles	10,00		
Towers	10,00		
Tricky	10,00		
Trucking	10,00		
Turn The	10,00		
Zerg	10,00		

Anwendersoftware	10,00	Venus The Fly Trap	25,00
Amiga-Gags	10,00	Viking Child	20,00
Analytic Calc.	10,00	Walker Demo	15,00
Antivirus Spez.	10,00		
Bundesliga	10,00		
Clickdos 2	10,00		
DFU-Disk	10,00		
Diskay 2.0	10,00		
Fahrschule	10,00		
Festplatten Disk	10,00		
File Master	10,00		
Grafik-Disk	10,00		
Jazzbench (1 MB)	10,00		
Label V2.0	10,00		
M.S. - Text	10,00		
Preli-Disk	10,00		

Jetzt auch PD-Classics für MS-DOS (5,25 Zoll)  
Fordern sie unsere kostenlose Übersicht an!

## Zubehör

Memostar Speichererweiterung AM	229,00		
für A 500, schaltb., Uhr, Megabit-Chips			
No-Name Speicher 512 KB, Uhr	AM	129,00	
Disk-Drives Amiga — extern, abschaltbar			
3,5 Zoll	249,00	5,25 Zoll	299,00
Drucker/Amiga Centronics	1,8m	29,90	
Drucker-Umschaltbox 2-fach		89,90	
Monitorverlängerung 9-polig	2m	9,90	
Maus/Joystickverlängerung	2m	9,90	
Mausmatte		9,90	
Leerdisketten Double Density:			
3,5" 10 St.	13,90	5,25" 10 St.	5,90
Leerdisketten High Density:			
3,5" 10 St.	34,90	5,25" 10 St.	19,90
Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung			
Ad Lib Solo 11-stimmig	PC	299,00	
Ad Lib mit Composer Software	PC	379,00	
Ad Lib Composer Software engl.	PC	179,00	
Sound Blaster 24-stimmig	PC	399,00	
Aktivboxen für Soundkarten	Paar	59,90	

## ANWENDER und LERNSOFTWARE

IBM-PC	dt.	199,90
Ability Plus	dt.	349,00
Formular Manager Plus	dt.	199,00
ConText Pro	dt.	399,00
De Luxe Paint 2 enh.	dt.	99,90
Menu Plus Festpl. Verw.	dt.	1.269,00
MS Word 5.0	dt.	1.499,00
MS Word für Windows	dt.	469,00
MS Windows 3.0	dt.	299,00
MS Quickbasic	e	299,00
Newsfakt Professional	e	499,00
Timeworks Desktop Publ.	e	129,00
Top-Tec Dia-Verwaltung	dt.	199,00
3-D-Draw	dt.	199,00
Amiga	dt.	99,90
Chamäleon	dt.	69,00
CLI-Mate	e	49,90
De Luxe Paint 1	dt.	249,00
De Luxe Paint 3	dt.	199,00
De Luxe Print 2	dt.	299,00
De Luxe Video 3	dt.	139,00
Dev Pak Assembler 2.0	dt.	349,00
Digi View Gold 4.0	dt.	179,00
Digi Paint 3	dt.	69,90
Diskmon	dt.	99,90
DOS Manager	dt.	99,90
Korrek!	dt.	49,90
Lotto	dt.	99,90
Okalyzer	dt.	199,00
Pagesetter 2	dt.	59,90
PC-Handler	dt.	247,00
Professional Draw	dt.	497,00
Professional Page	dt.	84,90
Sidmon	dt.	129,90
TFMX Workstation	dt.	87,00
Turbo Print 2	dt.	179,00
Turbo Print Prof.	dt.	59,90
Viruscope	dt.	69,90
X-Copy 2 - Hardware	dt.	99,90
X-Copy Prof. - Hardware	dt.	99,90
Lernsoftware von M & T	dt.	99,90
Deutsch / Englisch / Erdkunde 1, 2 / Mathematik 1, 2, 3 / Physik	dt.	99,90



# ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20000 Meilen unt. d. Meer	L	-	Dam Busters	-	A	Goldrush	L	P	A	Manhunter San Francisco	(L	P)	A	Project Firestart	L	-	A	Starflight 2	L	-	A
688 Attack Submarine	-	A	Day of the Viper	L	P	Guild of Thieves	L	-	A	Maniac Mansion	L	P	A	Project Stealth Fighter C 64	-	A	Starglider 1	-	A		
A 10 Tank Killer	-	A	Deathlord	-	P	Gunship	-	A	Mars Saga	-	A			Quest For Glory 2	L	P	A	Starglider 2	-	A	
Ace 2	-	A	Defender of the Crown	-	A	Hellwood	L	-	Mewlo	L	-	A	Question 2	L	P	A	Star Trek 5	-	A		
Ad Lib Soundkarte	-	A	Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	Hero's Quest	(L	P)	A	Might & Magic 1	-	A	Railroad Tycoon	L	-	A	Steel Thunder	-	A		
Adventure of Link (Zelda 2)	-	P	Deja Vu 2	L	-	Hillstar	-	A	Might & Magic 2	-	A	Reach for the Stars	-	A	Stellar Crusade	-	A				
Alternate Reality - City	-	P	Demon's Winter	-	A	Holiday Maker	L	-	Millennium 2.2	L	-	Red Lightning	L	-	A	Storm Across Europe	-	A			
Alternate Reality - Dungeon	L	-	Def Con 5	-	A	Imperium Galactum	-	A	Miracle Warriors	-	A	Red Storm Rising	-	A	Sub Battle Simulator	-	A				
Auto Duell	-	A	Digi Paint 3	-	A	Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	Mortville Manor	L	-	Rings of Medusa	(L	P)	A	Sword of Aragon	(L	P)	A		
Bad Blood	-	A	Digi View Gold Version 4.0	-	A	It came from the Desert	(L	P)	Navcom 6	-	A	Roadwar 2000	-	A	Tangled Tales	-	A				
Balance of Power 1990ed	-	A	Dos-2-Dos	-	A	Jet	-	A	Navy Seal	-	A	Robox	L	P	Tetris	-	A				
Bard's Tale 1 The	L	P	Dragons Breath	L	-	Jones In The Fast Lane	-	A	Neuromancer	-	A	Rommel	-	A	Times of Lore	-	A				
Bard's Tale 2 The	L	P	Dragon's Lair (Anleitung PC)	-	A	Kampfgruppe	-	A	North American Civil War 2	-	A	Russia	-	A	Ultima 1	-	A				
Bard's Tale 3 The	L	P	Dragon Wars	-	P	Keep the Thief	-	A	Ooze	-	A	Secret Of Monkey Island	(L	P)	A	Ultima 2	-	A			
Battle of Antietam	-	A	Drakhen	L	-	King Arthur	L	-	Operation Marketgarden	-	A	Secrets of the Silver Blades	L	P	A	Ultima 3	-	A			
Battlehawks 1942	-	A	Dungeon Master	L	P	Kingdoms of England	-	A	Panzer Battles	-	A	Sentinel (Firebird)	-	A	Ultima 4	-	A				
Battlefisch	(L	P)	A	Elite (Lösung für Am/ST)	L	-	King's Quest 1	L	P	A	Panzer Strike	-	A	Sentinel Worlds 1	-	A	Ultima 5	-	A		
Battles of Napoleon	-	A	Empire of the Mines	L	-	King's Quest 2	L	P	A	Pawn, The	L	-	Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	A	Ultima 6	-	A			
Bismarck	-	A	Europe Ablaze	-	A	King's Quest 3	L	P	A	Personal Nightmare	L	P	Sex Vixens from Space	-	A	Uninvited	-	A			
Black Cauldron	L	-	F-14 Tomcat	-	A	King's Quest 4	L	P	A	Phantasia 3	L	-	Shadow of the Beast	(L	P)	A	Up Periscope	-	A		
Bloodwych	L	P	F-15 Strike Eagle 2	-	A	King's Quest 5	L	P	A	Phantasia Star	L	-	Shadowgate	L	-	A	War in the South Pacific	-	A		
Bubble Ghost	-	P	Faery Tale Adventure, The	(L	P)	Knights of Legend	-	A	Phantasia Star 2	-	A	Shogun	L	P	A	War of the Lance	-	A			
Buck Rogers	L	P	Fire Brigade	-	A	Kult	(L	P)	A	PHM Pegasus	-	A	Sorcerian	-	A	Warship	-	A			
Carrier Command	-	L	Fish	-	A	Last Ninja	-	A	Pirates!	L	-	Sound Blaster Soundkarte	-	A	Wasteland	L	P	A			
Champions of Krynn	L	P	Flugsimulator 3	-	A	Last Ninja 2	-	A	Platoon	-	A	Space Ace	-	A	Wasteland Paragraphs	-	A				
CHAOS Strikes Back	L	P	Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	A	Legacy of the Ancients	L	P	A	Police Quest 1	-	A	Space Quest 1	L	P	A	Wing Commander	-	A		
Chrono Quest	-	L	Fountain of Dreams	L	P	Legend of Faerghail	L	P	A	Police Quest 2	-	A	Space Quest 2	L	P	A	Zack Mc Kracken	-	A		
Chrono Quest 2	-	L	Future Wars	(L	P)	Leisure Suit Larry 1	L	P	A	Pool of Radiance	-	A	Space Quest 3	L	P	A	Zork 1	-	A		
Codename Iceman	(L	P)	A	Galdregon's Domain	(L	P)	A	Leisure Suit Larry 2	L	P	A	Pool of Rad. Adv. Journal	-	A	Space Rogue	-	A				
Colonel's Bequest, The	L	P	A	Gato	-	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	Populous	-	A	Stadt der Löwen	-	A						
Conquest of Camelot, The	(L	P)	A	Germany 1985	-	A	Lucky Luke	(L	P)	A	Ports of Call	(L	P)	Star Command	-	A					
Curse of the Azure Bonds	L	P	A	Gettysburg	-	A	Manhunter New York	L	P	A	President is Missing	-	A	Starflight 1	-	A					

„L“ und „P“ in Klammern bedeutet: Pläne in der Lösung enthalten.

Fett gedruckte Titel sind neu.

„L“ und „P“ in Klammern bedeutet: Pläne in der Lösung enthalten.  
Fett gedruckte Titel sind neu.

## DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch oder mit deutscher Anleitung)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
5. F 19 Stealth Fighter	84,90		94,90	84,90
6. Champions of Krynn	74,90	74,90	74,90	
7. Cadaver	74,90		74,90	
8. Legend of Faerghail	74,90		74,90	
9. Buck Rogers	89,90	64,90	89,90	
10. Pirates	74,90	79,90	89,90	89,90

**AM 69,90**  
**C 64 89,90**  
**PC 89,90**

**3 POOL OF RADIANCE**

**AM ST 74,90**  
**incl. L und P 89,90**

**2 CHAOS STRIKES BACK**

**AM 74,90**

**1 POWER-MONGER**



Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC
Art Of Chess, The	E	STR	39,90		
Bard's Tale 1, The	E	ROL		24,90	
Bloodwych	E	ROL		39,90	
Bloodwych mit Data Disk	E	STR	49,90		
Caverna Ugh Lymptics	E	SPO		24,90	39,90
Def Con 5	D	SIM		29,90	
Deja Vu	E	ADV		24,90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	SPO		29,90	
E. Hughes Int. Soccer	D	ARC	49,90		
Eye of Horus	D	SIM		29,90	
Flight Path 737	D	ARC		19,90	
Flugsimulator 2 kpl. dt.	E	SIM		49,90	
Football Manager	D	STR	19,90	24,90	19,90
Football Manager 2	D	STR		29,90	
Garrison	D	ARC		9,90	
Glücksrad Das	D	STR		29,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM	59,90		
Katakis	D	ARC	39,90		
Kreuz As	D	STR	39,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Marble Madness	E	STR		39,90	
Mini Putt	D	SPO		39,90	
Moon Patrol	E	ARC		24,90	
Omega	D	STR	49,90		
Pacland	D	ARC	29,90	19,90	
Pacmania	E	ARC	29,90	19,90	
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
Pub Games	D	ARC		19,90	
Roadwar Europa	E	ROL	39,90		
Seconds Out	E	SPO	14,90		
Seven Cities Of Gold	STR		39,90		
Shadowgate	E	ADV		39,90	
Shadow Of The Beast	E	ARC	69,90		
Skate Or Die	D	SPO		24,90	
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	14,90		
Slaygon	E	STR	24,90		
Star Fleet 1	E	ROL		24,90	
Street Sports Am. Football	D	SPO		19,90	
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90	
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Three Stooges, The	STR		29,90		
Thunderchopper	D	SIM		49,90	
To Be On Top	D	STR		9,90	
Track & Field - Joypad	E	SPO		34,90	
Ultima 3	E	ROL	49,90		
Uninvited	D	ADV		29,90	39,90
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
War in Middle Earth	D	STR		39,90	
Wasteland	D	ROL			39,90
Whirligig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

fett gedruckte Artikel sind jetzt besonders preisgünstig!

MAN SPRICHT DEUTSCH ! Spiele mit deutscher Anleitung				
Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	89,90		94,90	
Alpha Waves				
Bard's Tale 3 The		69,90	79,90	
Battle Command	74,90		84,90	74,90
Buck Rogers	89,90	64,90	89,90	
Bundesliga Manager	54,90	44,90	69,90	69,90
Captive	74,90			
Castle Master	74,90	44,90	84,90	74,90
Chase HQ 2	74,90			
Chess Simulator	74,90		74,90	74,90
Curse of Ra	59,90	44,90	64,90	
Curse Of T Azure Bonds	74,90	67,90	77,90	
Deutsches Afrika Korps		69,90		
Dragon's Breath	84,90		84,90	
Dragon Flight	84,90			
Drakken	74,90		84,90	74,90
Dunkle Dimension Die		59,90		
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
Falcon Mission Disk 2	64,90		64,90	
F 19 Stealth Fighter	84,90		94,90	84,90
F-29 Retaliator	74,90	74,90	74,90	74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Flight Of The Intruder			94,90	
Flood	74,90		74,90	
Geisha	74,90		84,90	
Golden Axe	74,90	44,90		
Gunship	84,90	79,90	94,90	84,90
Immortal The	74,90		74,90	
Indianapolis 500	74,90		74,90	
Invest	64,90	44,90		64,90
ishido	74,90		84,90	
It Came From The Desert (1 MB)	84,90			
Jones In The Fast Lane			99,90	
Kick Off Player Manager	54,90		54,90	
Kick Off 2 W. Cup 90	69,90	44,90	69,90	
Klax	49,90	44,90	49,90	
Krieg um die Krone		59,90		
Krieg um die Krone 2		59,90		
Letitrix	74,90		74,90	
Logo	74,90	44,90	74,90	74,90
Loom	74,90		74,90	
Loopz	59,90	44,90	59,90	
Lords of Doom	74,90	49,90		74,90
M 1 Tank Platoon	84,90		84,90	
Manager		44,90		
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	
Microprose Soccer	64,90	64,90	64,90	
Might & Magic 1		64,90	94,90	
Might & Magic 2	94,90	64,90	94,90	
Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
M.U.D.S.	74,90		84,90	
Night Shift	59,90		59,90	
Oil Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
On The Road	74,90		74,90	
Operation Stealth	74,90		74,90	
Pang	89,90	54,90	89,90	74,90
Plotting	74,90	54,90	74,90	
Populous Prom. Lands	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	89,90		89,90	
Powerpack	74,90		84,90	74,90
Prince Of Persia	74,90		84,90	
Puzznic	74,90	49,90		74,90
Railroad Tycoon			84,90	
Rainbow Islands	74,90	44,90	59,90	
Red Storm Rising	74,90	69,90	94,90	74,90
Rick Dangerous 2	74,90	44,90	74,90	
Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	
Sarakan	74,90		74,90	
Savage Empire The			99,90	
Secr. Of Silv. Blades		79,90	89,90	
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Architecture Disk I			44,90	
Sim City Architecture Disk II			44,90	
Sim City Terr. Editor	44,90		84,90	
Sim Earth			84,90	
Soccermania	69,90	44,90		
Sporting Gold	74,90		74,90	
Star Command	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Stierne wie Staub		54,90		
Storm Across Europe	79,90		89,90	
Stormovik SU 25			84,90	
Subbutoe	59,90	44,90	59,90	59,90
Sword of Aragon	89,90		89,90	
Test Drive 3			84,90	
Their Finest Hour	84,90		89,90	84,90
Tie Break	74,90	44,90	74,90	74,90
Transworld	74,90	49,90	84,90	74,90
Turn It	54,90		54,90	54,90
Ultima Trilogie 1-3		79,90	79,90	
Ultima 4	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6			89,90	
War Lord		49,90		
Wild West World	89,90		94,90	
Wing Commander			94,90	
Wings	84,90			
Wings Of Fury	69,90			
Xenomorph	84,90		84,90	84,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90



Hier nun die allseits beliebte Elvira, nein, ihre Lösung. Nein, ach was soll's: Besichert hat sie uns Florian Römer.

Zuerst suchen wir in Elviras Schloß (gegenüber dem Haupttor) eine bessere Waffe. Wir gehen den Gang nach vorne in die Waffenkammer (1. Tür rechts). Den Soldaten ohne große Verluste erledigen. Drinnen nehmen wir die Armbrust, das Schwert und den großen Schild. Schwert und Schild durch "use" anlegen. Nun durch Schloßhof und Türme ziehen – um das Spiel zu lösen, muß man alle Monster getötet und jeden Zauberspruch einmal gesprochen haben. Die Zutaten für die Sprüche findet man hauptsächlich in Schloßgarten und Maze. Auch das Kochbuch ist wichtig, das im Erdgeschoß des Schlosses in der Bücherei liegt (Regele untersuchen).

#### **Schlüssel Nr. 1:**

Er befindet sich im Büro des Captains (beim Haupteingang rechts). Am Captain muß man vorbei, wozu genügend Kampferfahrung nötig ist. Ist er K.O., hinter die an der Wand hängenden Blätter schauen. Schwupps, da isser.

#### **Schlüssel Nr. 2 und 3:**

Im Schloß nehmen wir die Treppe nach unten in die Küche und sacken die Ofenhandschuhe ein. Im Erdgeschoß holen wir uns den Holzpflöck aus dem Wohnzimmer. Im Park betreten wir den Geräteschuppen und nehmen Kreuz, Hammer und die faden Maden. Zurück im Schloß durchsuchen wir im oberen Stock-

werk alle Räume und töten die angreifenden Mönche. Alle Armbrustbolzen einsacken. Die schläfrige Vampirette pfählen wir mit dem Holzpflöck. Asche mitnehmen! Im Garten üben wir an der Zielscheibe das Armbrustschießen, dann sammeln wir die Pfeile wieder ein und begeben uns zu dem Herrn, der seinen Raubvogel auf uns hetzt. Ein gezielter Armbrust-Schuß, und Herr und Vogel sind Vergangenheit. Dem Vogel nehmen wir Pfeil und Schlüssel ab. Jetzt geht's in die Schmiede. Der Holzkiste entnehmen wir den Tiegel. Dorthinein legen wir das Kreuz und befördern den Tiegel auf den Schmelzofen. Nun stecken wir einen Pfeil hinein – mit dieser neuen Errungenschaft können wir uns vom Schloßhof aus in die Scheune wagen. Der Werwolf wird mit dem Silberpfeil erschlagen (nicht etwa erschossen!). In der Scheune gibt es Pferdehaar, vor der Scheune Heu. In der hintersten Pferdebox ziehen wir den Stahlring ins Inventar und entnehmen den goldenen Schlüssel.

#### **Schlüssel Nr. 4:**

In Elviras Schloß gibt es einen weiteren Eingang, der zu einem Dungeon führt. Diesen völlig leerräumen. Neben Skeletten findet man Ungeziefer und Spinnennetze (Zutaten). In einem Raum steckt ein besonders ausdauernder Knochenmann. Durch sein Zimmer gelangt man in die Folterkammer. Salz nehmen und den rechten Stahlring am Boden ziehen. Skelett und Schlüssel mitnehmen.

## Elvira

#### **Schlüssel Nr. 5:**

In Elviras Küche stellt man den Zauberspruch „Glühender Stolz“ her. Nach links drehen und den Speiseaufzug betätigen. Sobald Elvira den Aufzug hochzieht, „Stolz“ in den Tunnel legen. Klicken wir nun den Tunnel an, kriecht Elvira hinein und holt uns den Schlüssel.

#### **Schlüssel Nr. 6:**

Erst durchforsten wir die Maze, wobei wir Gewächse und das Vogelei an uns nehmen. Gnome töten (Schwert oder Fernwaffen). Sobald wir durch die Hecke in der Dunkelheit Augenpaare sehen, schießen wir zweimal hinein. Sind die Augen verschwunden, hineingehen. Dort finden wir Elviras vermißten Ring. Alle Pflanzen aus dem Gartenteich nehmen und raus aus der Maze. Im Schloß gehen wir den Gang nach vorne weiter und durch die letzte Tür rechts. Im Gebetbuch ist eine Gebetsrolle; beides mitnehmen (Buch ist Manticorehaut). Weiter hinten betrachten wir den Altar und stecken den Ring in die Vertiefung des Kreuzes. Das legt einen Geheimgang frei, den wir betreten. Die Krone auf dem Steinsockel wandert ins Inventar. Das Bild an der Wand hinten betrachten und das Gebet sprechen. Der König bekommt die Krone aufgesetzt, und wir nehmen sein Schwert. In einem der vier Ecktürme gelangen wir nach unten in den Dungeon. Das Wassermöster ist sehr gefährlich! Nur mit „Lunge“ kämpfen, bis dem Vieh der Arm abgehakt ist. Totenschädel in der Mitte spalten. Dungeon kartografieren. Alle Grabkammern untersuchen, alle Särge öffnen (vor jedem Sarg save!). In einem Raum ist der linke Sarg leer, dorthinein kommt das Skelett. Den rechten Sarg noch nicht öffnen. Weiter durch den Dungeon; wenn wir ein Monster treffen, daß wir „nur mit der richtigen Waffe“ angreifen sollen, benut-

zen wir das Schwert aus der Kapelle. „Lunge“, bis der Arm ab ist, dann mit „Hack“ den Schädel spalten. Aus der abgehackten Hand nehmen wir den Stein (beste Waffe!). Er ist der Schlüssel zu Emeldas Versteck. Im Raum des Dämons liegt im rechten Sarg ein Schlüssel. Jetzt können wir den Sarg von vorhin öffnen; der Raum wird überflutet, wir tauchen hinab. Im Tunnel schwimmen, bis wir kurz auftauchen können. Moos mitnehmen, weitertauchen bis zum Gitter, das wir mit dem verrosteten Schlüssel aufsperrern. Auftauchen, Luft schnappen, bis auf den Grund tauchen, einen Schritt vor und 9 Schritte links. Aus dem Schwertgriff der Ritterleiche den 6. Schlüssel nehmen. Zurück zum Gitter und beim Brunnen aussteigen.

#### **Freilegung der Kiste:**

Zurück in den Dungeon von Schlüssel 4. Die Folterkammer aufsuchen und die Feuerzange vom Tisch nehmen. Nun Elvira in der Küche besuchen. Aus dem Ofen brennende Kohle nehmen. Auf einem der Türme steht oben eine Kanone. Mit der Feuerzange (Kohle) zünden; das sprengt den gegenüberliegenden Turm, dessen Ruine wir betreten und nach oben gehen. Dort ist die Kiste freigelegt.

#### **Öffnung der Kiste:**

Die Schlüssel in der Reihenfolge ihrer lateinischen Namen von links nach rechts in die Schlösser stecken. Pergament und Dolch nehmen.

#### **Allgemeines:**

Der Köchin in der Küche Salz ins Gesicht werfen. Einen unbesiegbaren Ritter mit Armbrust erschießen.

#### **Emelda:**

Durch den Eckturm in den Dungeon von Schlüssel 6. An einer Kreuzung ist im Boden eine Vertiefung. Den Stein des Dämons einsetzen, der Gang zu Emelda wird nun frei. Jetzt die Gute niedermachen und tschüß!





## Treasure Island Dizzy

Auf unsere bescheidene Anfrage in der letzten Ausgabe, ob wir eine Lösung zu diesem süßen, aber schon etwas älteren Game noch abdrucken sollen, wurden wir nahezu überrollt von begeisterten, fordernden und verzweifelten „JA“-s. Aber bitte, aber gerne: Euer Wunsch sei uns Befehl – Norbert Decker aus Dinslaken war einer der ersten, die uns eine komplette Lösung liefern konnten.

Es wird vorausgesetzt, daß alle sichtbaren Coins eingesammelt werden. Zuerst schnappt man sich die Truhe und stellt sie an den Fels. Dann springt man hoch und dem Insekt entgegen. Weiter geht's zur Münze, die links neben dem Baum im Busch liegt, nochmals nach links und zu der Hütte, wo wir an der Tür eine weitere Münze finden. Im nächsten Bild springt man nach unten ins Gras und geht bis zu der roten Blume, bei der sich ebenfalls eine Münze versteckt. Man läuft nach rechts, sammelt den Magischen Stein auf und geht ins nächste Bild, wo man einmal nach links springt. Oben nehmen wir den Schnorchel, bei der Tür die Münze und das Gewicht, das wir an den Haken hängen. Nun springt man hoch und nimmt den Detonator, den man beim Bergwerk deponiert, geht dann nach oben, holt sich den Spaten und marschiert dann einfach runter. Hat man das Insekt nicht sofort getroffen, probiert man es nochmals. Am Strand legen wir alles ab, gehen wieder nach oben, springen in die Wol-

ken und holen uns den Stock.

Wieder am Strand nimmt man Stock und Schnorchel und läuft ins Wasser. Wir springen auf das Wrack und holen uns die Brechstange. Beim Schild springt man hoch – auf der Insel legt man alles ab, nun sammelt man zuerst die Brechstange, dann den Feuerschutz und den Schnorchel auf. Die Brechstange benutzen wir unten bei dem lockeren Stein, steigen auf eine Blase und springen dem Fisch entgegen. Jetzt zurück zum Strand und alles ablegen. Danach nimmt man als erstes den Spaten, dann den Feuerschutz und den Schnorchel und „eiert“ mit Hilfe einer Blase auf die andere Insel. Beim ersten Busch, den wir erblicken, befindet sich wieder eine Münze, wir schnappen sie uns und benutzen dann den Spaten am Grab.

Nach dem Fall legt man im Bild rechts alles ab und nimmt den Feuerschutz und den Schnorchel wieder auf. Jetzt können wir immer nach rechts bis zu dem goldenen Ei laufen. Sobald Dizzy das Ei gestohlen hat, läuft er sofort nach links. Haben wir die Steine auch überwunden, gehen wir immer weiter nach links, nehmen das Dynamit und geben das Ei dem Bootsmann. Das Boot schleppen wir zum Pier, wo wir uns auch gleich den Schlüssel schnappen. An der Tür bei dem kleinen Haus finden wir noch ein Coin. Nun ab in die Höhle des Schmugglers und den Schlüssel bei der Tür im Boden benutzen. Die Flasche

geben wir dem Bootsmann, den Motor montieren wir an das Boot. Ab zur anderen Insel, und zwar mit Dynamit, Axt und Schnorchel. Nun alles ablegen außer dem Dynamit, das man beim Bergwerk an die Steine legt. Danach deponieren wir noch den Detonator hinter dem großen Stein.

Wir nehmen nun den Geldsack und schwimmen mit dem Magischen Stein, dem Geldsack und dem Schnorchel zur anderen Insel hinüber. Den Geldsack geben wir ab und füllen Benzin hinein, danach legen wir den Magischen Stein neben den Totempfahl. Sobald Dizzy oben ist, holt man die Flip-

pers und stürzt sich mit Flippers, Bibel und Schnorchel in das Loch, aus dem die Luftblasen aufsteigen. Ganz unten nehmen wir die Münze und schwimmen einfach hoch. Auf dem Mast des Wracks finden wir auch ein Coin. Endlich zurück am Strand, nehmen wir Axt, Bibel und Schnorchel und benutzen die Axt in der Mitte der Brücke. Nun ab nach links, wieder raus, alles ablegen und wieder einsammeln. Nun nochmals ins Loch, die Schatzkiste nehmen und sie dem Bootsmann tragen. Zuletzt noch den Motor anwerfen und übersetzen – und das soll's auch gewesen sein...

Alle 100 (!) Levelcodes zu  
**Ooops Up** schickte uns Holger Renner aus Marburg.

Code	Level	Code	Level	Code	Level
PO01	1	206G	34	REWQ	67
DK51	2	DK39	35	IPOU	68
30FJ	3	DGL0	36	HGF6	69
FL59	4	D049	37	FUC0	70
Q058	5	6P05	38	30RT	71
FA20	6	F049	39	JUEE	72
5F6J	7	4B7H	40	MIR0	73
CKD4	8	XPE5	41	GULU	74
NF05	9	UP9F	42	JUG8	75
D04G	10	AQ10	43	R2T7	76
40VB	11	S046	44	TUP8	77
FDL0	12	VE96	45	KOP9	78
V03D	13	X94B	46	BIW1	79
49FB	14	E114	47	EBQ1	80
WAQD	15	DB24	48	SA3A	81
X03B	16	84DS	49	S4A9	82
UU09	17	S04L	50	LABD	83
40FJ	18	F0R0	51	MUE0	84
X03C	19	2FF7	52	ER7E	85
DK49	20	R4KG	53	NEPT	86
GBLD	21	39GH	54	W8GA	87
P49X	22	PW04	55	P131	88
A0A5	23	DEF5	56	2110	89
39VS	24	R466	57	A234	90
XPE4	25	MF03	58	X3Q1	91
FE5C	26	OW75	59	NEC1	92
CXE5	27	MC90	60	GUF7	93
32H4	28	Q0TB	61	A3K9	94
PD30	29	T127	62	C5J0	95
10F4	30	W3RE	63	JH90	96
D947	31	905W	64	JUB1	97
FD4B	32	TRP2	65	V069	98
DK48	33	6GI3	66	T800	99
				4799	100

### Amegasline Abdeckhauben

Exklusiv bei AHS, Amiga Magazin: präzise & formschön, Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, schützen vor Schmutz, Staub, Sonne ... einzelne Anfertigung für jedes Gerät

Amiga 500	22,-	Eizo 9060SZ	
Amiga 500 + A 590 (links)	33,-	(Aufpr. 9070SZ, MS 3D + 4,-)	43,-
A 2000 Tastatur	22,-	Fujitsu DL 1100	39,-
A 2000 Solo ohne Monitor	39,-	NEC P 2 +, P 2200	35,-
A 2000 + Monitor (obendr.)	69,-	NEC P60 / P20	
A 3000 Solo	49,-	(Aufpr. P70, P30: 5,-)	38,-
A 3000 + Monitor (obendr.)	79,-	Star LC 20, LC 200, LC 10/C	
A 3000 Tastatur	22,-	+ bgl.	29,-
A 1084/S/CM 8333, + bgl. 14"	43,-	Commo. MPS 1500/C, DM 105 29,-	

500 versch. Modelle lieferbar, Sonderanfertigungen nach Maßangabe ohne Aufpreis, HxBxT angegeben

### Amegas Stereo Speaker System 95,-

2 schwarze Lautsprecherboxen mit eingeb. Verstärker, Lautstärke regelbar, abschaltbar, ext. Stromversorgung, 4 eingeb. Lautsprecher ermöglichen vollen Stereosound, speziell für alle Multisyncs, nur Mono Monitore ... für alle Amigas - Anschluß über Chinchausgänge - exklusiv bei AHS, - das ideale Weihnachtsgeschenk

Versand UPS oder Postnachnahme, + Vk-anteil, Scheck + 7,-  
**AHS-Amegas**  
Hard- & Software Vertr. GmbH  
Laden + Versand: Schirngasse 3-5  
6360 Friedberg, Tel. 0 60 31/6 19 50

### Original NEC 1037A

3,5" Laufwerk, ext. abschaltbar, eig. Herst., Bus + 15,-

209,-  
**Speichererweiterung 512 KB**  
f. A 500, Uhr, eig. Herst., abschaltb., 1 Jahr Garantie

159,-  
**NEC 1036A A 2000 Intern**  
kpl., Einbaumat., Ant.

209,-

### A 2000 Erw. bis 8 MB

autoconfig., mit 0 KB best., 2/4/8 MB Tagespreis

398,-  
**Amigamonitorkabel**  
an 9 pol. SUB-D

49,-  
wie vor jed. 15 pol.

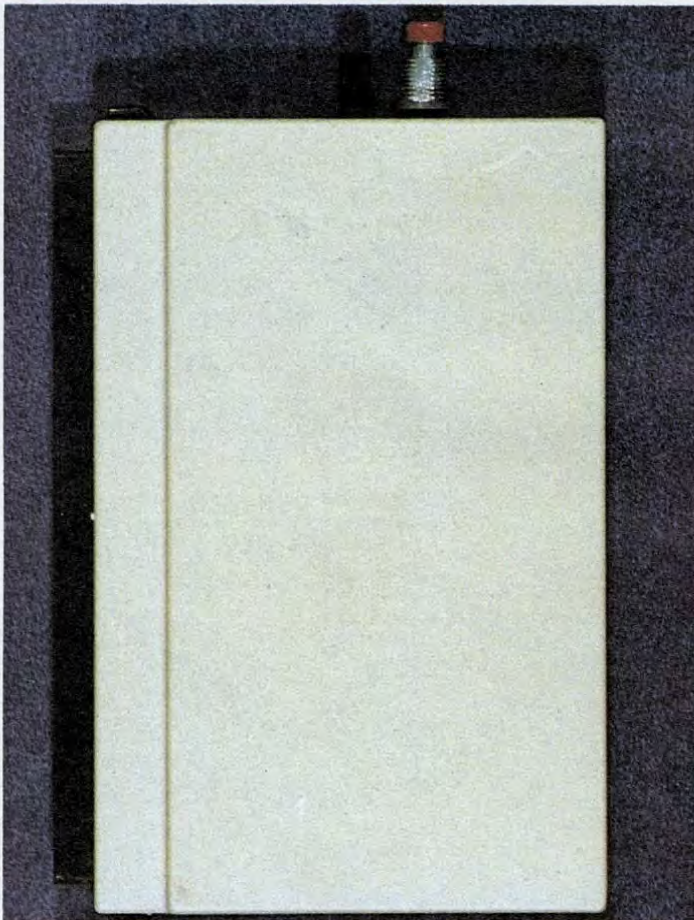
59,-





# DER GROSSE FREEZER TEST

Keine Angst, hier geht es nicht um Tiefkühltruhen oder etwas ähnlich Langweiliges – als Freezer bezeichnet man jene unscheinbaren Module, mit deren Anschluß sich plötzlich ungeahnte Möglichkeiten auftun!



Bus Stop

Bestimmt habt Ihr schon von den verlockenden Vorzügen einer solchen Daten-Einfrieremaschine gehört: unendlich Leben in jedem Spiel, Abspeichern sämtlicher Grafiken und völlig problemloses Erstellen von Sicherheitskopien. Wir haben mal drei dieser Wundergeräte etwas genauer unter die Plastikmäntel geschaut – schließlich will man ja wissen, welches für die eigenen Ansprüche und Möglichkeiten am besten geeignet ist! Sowohl das Bus Stop- als auch das X-Power Professional-Modul sind Weiterentwicklungen des legendären „Nordic Power“, einem der ersten Freezer-Cartridges, die für die „Freundin“ erhältlich waren. Ersteres beschränkt sich auf den A 500, X-Power ist für alle Amiga-Modelle erhältlich. Der dritte Testkandidat hört auf den Namen Amiga Action Replay II und ist ebenfalls für jeden Amiga geeignet. Bei sämtlichen Geräten kann man mit Hilfe eines Drehreglers die Prozessorgeschwindigkeit reduzieren, wodurch beispielsweise besonders schnelle Actiongames auch für den Normalsterblichen spielbar werden. Außerdem ist an jedem Freezer irgendwo eine Taste angebracht, mit der man die verschiedenen Optionen auf den Bildschirm holt. Mal sehen, was die Wunderkästen da so im einzelnen zu bieten haben...

## Bus Stop

Hier handelt es sich um ein Steckmodul, das einfach in den Erweiterungsport auf der linken Seite des 500ers geschoben wird. Das Bus Stop ist der preisgünstigste der hier versammelten Datenkühler, logischerweise bietet es auch etwas weniger Möglichkeiten als die Konkurrenz. Wegen der (vergleichsweise) geringen

ROM-Kapazität konnte man eben nicht gar so viele Funktionen unterbringen. Aber was geht, geht dank der Menüsteuerung über die F-Tasten (oder Anfangsbuchstaben) recht komfortabel vonstatten: Grafiken lassen sich als Hardcopy auf dem Drucker ausgeben oder als IFF-File abspeichern, um sie später mit einem Malprogramm zu bearbeiten – auch ganze Slide-Shows können so zusammengestellt werden. Sprites können in Farbe und Form verändert werden, ebenso lassen sich Bildgröße und -farbe manipulieren. Kommen wir zum Sound: Es ist in vielen Fällen möglich, Musikstücke im Soundtracker-Format und gesampelte Sounds aufzuspielen, herauszuschneiden und abzuspeichern. Mit dem eingebauten Maschinensprache-Monitor (dem Herzstück jedes Freezers) kann man auf vielfältige Weise an den Chips selbst, wie auch am Speicher oder den Laufwerken herummanipulieren. Das alles im einzelnen aufzuzählen, würde aber zu weit führen – da man dafür Grundkenntnisse der Hexadezimal-Schreibweise benötigt, eignen sich diese Funktionen eh nur für Eingeweihte. Selbstverständlich läßt sich die Anzahl der Leben in einem Spiel erhöhen, diverse Diskettenbefehle sind aufrufbar, man kann ein Backup nahezu jedes Programms ziehen, und einen Virussucher kriegt man obendrein.

## Amiga Action Replay II

Hier dürfen auch 2000er-Besitzer wieder mitlesen, denn das Action Replay II gibt es sowohl als Steckmodul (500/1000) als auch als Steckplatine für einen der 100 Pin-Slots im Amiga



2000. Was hat das gute Stück zu bieten? Zuerst einmal all das, was auch der Bus Stop kann, also in Stichworten: Grafiken herausfiltern und abspeichern, Sprite- und Bildeditor, Musikstücke aus dem Speicher auf Diskette ziehen, Viren aufspüren, Laufwerke und Speichererweiterungen abschalten, Trainerversionen mit mehr/unendlich Leben erstellen usw.. Das Gertchen weist darberhinaus aber auch einige Besonderheiten auf: Programmierer knnen es zum Debuggen ihrer Werke verwenden; Leute, die etwas zu verborgen haben, schtzen ihre Disketten durch das eingebaute Codierungssystem, und Liebhaber von Actiongames haben die Mglichkeit, sich ein Dauerfeuer mit beliebiger Schuffrequenz einzustellen. Der obligatorische Maschinensprache-Monitor versteht angenehmerweise nicht nur die hexadezimale, sondern auch die binre und die dezimale Schreibweise – umstndliches Umrechnen entfllt also. Und noch ein ganz spezieller Clou: Gefrorene Programme knnen hier sogar ohne das Modul wieder eingeladen und gestartet werden!

So leistungsfhig das Gert auch ist, in punkto Komfort mu man schon ein paar Abstriche machen, denn die Menfhrung ist recht spartanisch ausgefallen: alle Eingaben erfolgen per Tastatur, zwischen den einzelnen Mens wird mit den F-Tasten umgeschaltet. Aber dafr ist das beiliegende deutsche Handbuch wiederum sehr, sehr ausfhrlich.

## X-Power Professional

Jetzt wird's richtig luxuris – hier kommt der Freezer fr User mit gehobenen Ansprchen, die etwas mehr investieren knnen und wollen. Die einzelnen Mens lassen kaum Wnsche offen, was Benutzerfreundlichkeit und gefllige Prsentation angeht: Alles wird elegant mit der Maus gesteuert, die

Mens knnen bei mehrmaligem Aufruf an verschiedenen Stellen des Bildschirms positioniert werden, der Monitor wartet mit einem echten Full Screen-Editor auf – was will man mehr? Natrlich stimmt hier auch die Leistung, z.B. lassen sich die Custom Chips sehr komfortabel editieren, und das Aufspren verborgener Grafiken ist berhaupt kein Problem. Besonders hervorzuheben wre vielleicht noch die Import/Export-Funktion: Damit kann man Programme „packen“ und (vom Modul aus) wieder laden, ohne da Speicherpltze verschoben werden.

X-Power belegt keinerlei rechnerinternen Speicherplatz, zudem ist es ausgesprochen kompatibel gegenber praktisch allen Hardware-Erweiterungen. Neben den blichen Features bietet es noch allerlei Extras wie eine Help-Funktion im Hauptmen, auerdem wurde das Kopierprogramm „X-Copy Professional“ in das Modul bzw. die Steckkarte integriert.

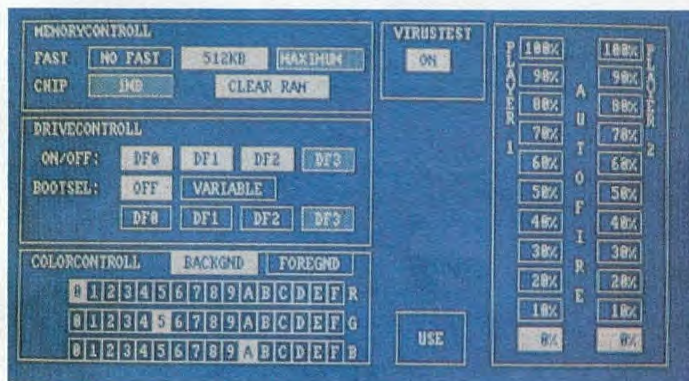
Klares Fazit: Fr Spielefreaks und Einsteiger, die sich einen Freezer anschaffen wollen, sind Bus Stop und Amiga Action Replay II erste Wahl, wobei jeder selbst entscheiden mu, ob es ihm mehr auf Komfort oder auf grere Funktionsvielfalt ankommt. Profis und solche, die es werden wollen, sollten sich dagegen mal X-Power Professional und Amiga Action Replay II nebeneinander ansehen! (wh)

Das Unangenehmste zum Schlu – die Preise: Bus Stop kostet ca. 169,- DM, X-Power ca. 249,- DM, beide sind erhltlich ber den

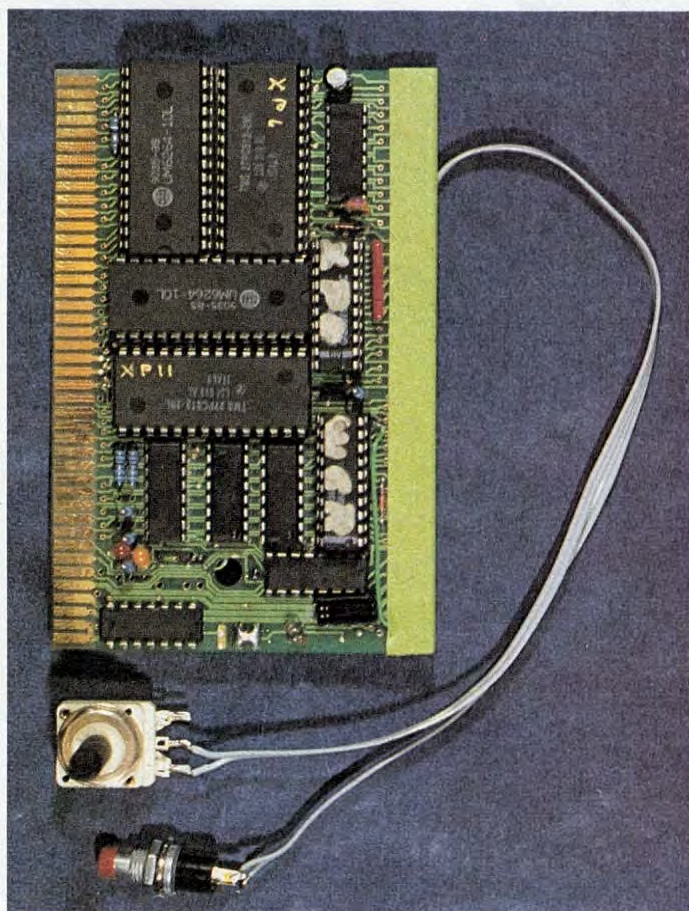
PHW Bestellservice  
Tel.: 02273/2720

Amiga Action Replay II kostet ca. 189,- DM fr den Amiga 500, bzw. ca. 219,- DM fr den 2000er, erhltlich ist es ber

Eurosystems  
Huehnerstr. 11  
D-4240 Emmerich  
Telefax (!): 0031/8380/32146



Amiga Action Replay II



X-Power Professional



# NACHSCHLAG:

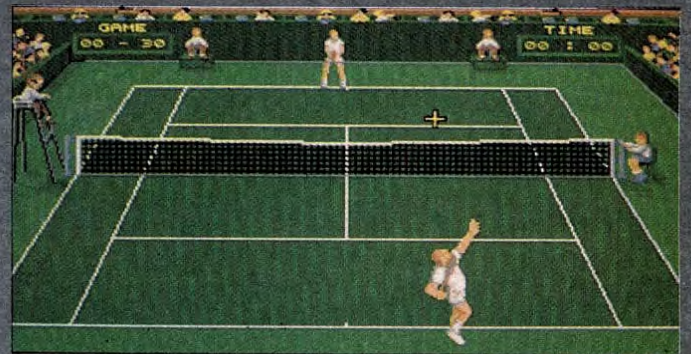
Gerade mal acht Wochen ist es her, da haben wir Euch 10 brandneue Compilations vorgestellt. Kaum war das Heft gedruckt, schon überschütteten uns die Hersteller mit 10 weiteren interessanten Spielesammlungen! Bittesehr, gibt's halt einen Nachschlag...

## GANZ 10 NEUE COMPILATIONS



Irgendwie paßt der Termin ja auch ganz gut, denn schließlich: Hat Euer Geldbeutel die alljährlich an Weihnachten fällige Abmagerungskur schon weggesteckt? Nein? Eben! Und wo gibt's noch soviel Spielspaß für so wenig Geld? Nochmal eben! Ich meine, bis zu fünf Games zum Preis von einem, das ist doch ein Wort, oder? Und schon wieder eben! Klar, auch bei unserer

neuesten Auswahl sind wieder ein paar faule Früchtchen dabei, aber wer die folgenden Seiten aufmerksam liest, findet ganz sicher eine Sammlung nach seinem Geschmack. Bleibt nur noch zu bemerken, daß die Vorstellungen natürlich auch diesmal wieder in alphabetischer Reihenfolge durchgehechelt werden. So, kann's jetzt endlich losgehen? Aber sicher doch!



Einfach traumhaft: Stunt Car Racer und Great Courts

### Challengers

Dank der alphabetischen Ordnung gibt's zum Auftakt gleich das beste Stück des Tages: In UBI Softs Sammlung finden sich fünf Spiele, drei davon sind absolute Spitzen titel! Da wären als erstes Kick Off und Great

Courts, also der Welt bestes Soccer game und eine der feinsten Tennis-Simulationen überhaupt. Beide Titel werden höchstens von ihren kürzlich erschienenen Nachfolgern in den Schatten gestellt. Hammer Nummer drei ist Stunt Car Racer, die wilde Autojagd über ver-

rückte Hindernisstrecken in schneller Vektorgrafik. Mit **Fighter Bomber** liegt dann noch ein relativ einfacher (da stark actionbetonter) Flugsimulator in der Box, für den auch schon eine Mission Disk erhältlich ist. Abgerundet wird das Sonderangebot von **Super Ski**, ei-

nem eher mittelpträgigen Wintersportereignis in hübscher 3D-Gratik. Wer noch nicht alle der drei erstgenannten Games besitzt, sollte hier unbedingt zuschlagen, zumal sämtliche Anleitungen in deutsch sind, und der Preis mit ca. 99,- DM schon fast ein Witz ist!



## Finale

Elites Viererpackung ist nicht ganz so ein Paukenschlag, bietet aber ordentliche Unterhaltung für's Geld. Allen voran findet man hier **Paperboy** – und die

Amigaversion des bekannten Geschicklichkeits-Automaten kann sich ja wirklich sehen lassen! Wer vom Zeitungsausfahren per Fahrrad die Nase voll hat, steigt ins Auto um und gibt den Gegnern in **Overlander** Zunder. Gut, die „Road-Action“ ist nicht gerade ein Meilenstein, das zweite 3D-Baller-

spiel aber schon: **Space Harrier**. Den Dauerläufer mit der großen Wumme braucht man wohl nicht mehr extra vorzustellen, hier ist er mit der älteren Version des ersten Teils vertreten (20 Level). Zum guten Schluß hat diese Sammlung klassischer Arcade-Umsetzungen dann noch **Ghosts'n Goblins** zu

bieten. Zwar reichen Ritter Arthurs Action-Abenteuer im Land der Geister und Dämonen nicht ganz an die Vorlage heran, aber welche Automatenumsetzung tut das schon? Notorische Spielhallengänger werden hier für ca. 84,- DM recht gut bedient, eine deutsche Anleitung ist Ehrensache.

Bunt gemixt ist halb gewonnen: **Paperboy**, **Overlander**, **Ghouls'n Ghosts** und **Space Harrier**



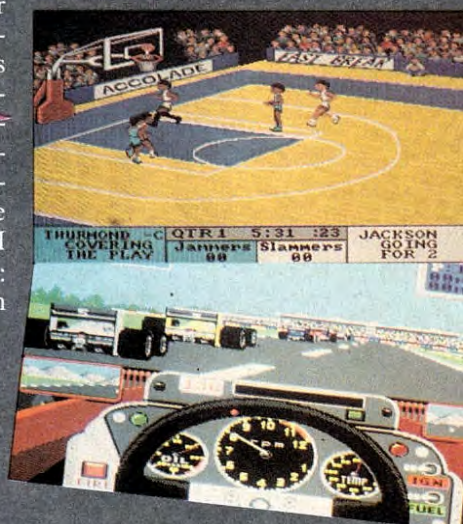
## In Action

Der Titel von Accolades neuer Compilation ist ein bißchen irreführend, findet man in der Box doch drei Sportspiele und den Flugsimulator **Blue Angels**. Leider ist die Kunstflugshow nicht gerade ein Vorbild an Realismus, auch die Vektorgrafik könnte etwas schneller sein – aber für friedfertige

Naturen ist die Auswahl in Sachen Computerfliegerei ja nicht allzu groß. Weit empfehlenswerter ist da schon **Grand Prix Circuit**, wo heiße Formel I Rennen in feinsten Optik am Programm stehen. Weiter geht's mit **Fast Break**, einem Basketballspielchen für Einsteiger, das im direkten Vergleich mit der Konkurrenz (z.B. „Omni-Play“ oder „TV Sports Basketball“) keine allzu gute Fi-

gur macht. Last not least enthält die Schachtel dann noch **4th & Inches**, eine der wenigen hierzulande erhältlichen Umsetzungen des amerikanischen National-sports Football. Alles in allem eine sehr durchwachsene Sammlung, für die eigentlich nur eingefleischte Fans die geforderten 99,- DM hinblättern sollten. Ach ja: Alle Anleitungen sind in deutsch.

Sportliche Action mit **Grand Prix Circuit** und **Fast Break**



Hier geht die Post ab: **Crack Down**, **Super Wonder Boy**, **Turbo Out Run** und **Dynamite Düx**

## Mastermix

Hier gibt's echte Action, nämlich fünf Sega-Games à la U.S.Gold. Fangen wir mit dem schlechtesten Spiel der Sammlung an, der Hub-schrauber-Hatz **Thunder Chopper**. Grafisch ist die Sache zwar gelungen, spiele-

risch aber total daneben. Ähnliches gilt für **Turbo Out Run**: Der Ausflug im feuer-roten Ferrari ist zwar ganz lustig, nur leider viel zu einfach. Gar nicht einfach ist hingegen **Crack Down**, die moderne Variante des klassischen Gauntlet-Themas. Ein oder zwei Spieler dürfen sich am Splitscreen durch ein

Gebäude ballern, in dem es von Gegnern nur so wimmelt. Bleiben noch zwei Games im zuckersüßen Comic-Look, nämlich **Dynamite Düx** und **Super Wonder Boy**. Ersteres ist ein nicht ganz ernst gemeintes Prügelspiel, in dem ein bis zwei Enten die Fäuste fliegen lassen, letzteres ein Arcade-Adventure

vom Feinsten. Optisch mag der Geschicklichkeitstest trotz der Shops und geheimen Bonusräume ja nicht sooo toll sein, aber spielerisch ist das Teil eine Wucht! Wer sich also den Mastermix zulegt, erhält für seine 79,- DM eine gut sortierte Sammlung samt deutscher Anleitung zu jedem Spiel.





Finger weg von Austerlitz & Konsorten!

## Mind Games

Wird Zeit, daß mal eine echte Katastrophe auftaucht – hier ist sie schon! Geboten werden drei strategische Konfliktsimulationen, wovon sich zwei gleichen wie ein Ei dem anderen: **Water-**

**loo** und **Austerlitz**. Bei beiden handelt es sich um die für PSS typischen Fließbandspielchen: Miese Baukasten-Grafik, kaum vorhandener Sound, umständliche Handhabung und Spielspaß, den man mit der Lupe suchen muß. Der dritte im unseligen Bunde ist **Conflict Europe**, wo sich zur schlechten Präsentation auch noch ein geschmacks-

verirrter Handlungsablauf gesellt. Oder wolltet Ihr schon immer mal einen auf Europa begrenzten Atomkrieg führen? Nö, für Amiga-Strategen gibt es allemal besseres als diesen Schrott hoch drei für ca. 79 Märker (trotz deutscher Anleitung). Bei PSS hat man sich schon etwas dabei gedacht, keine Screenshots auf die Packung zu drucken...



Nicht jedes Platin ist wertvoll: Der tolle **Strider** und der weniger tolle **Black Tiger**

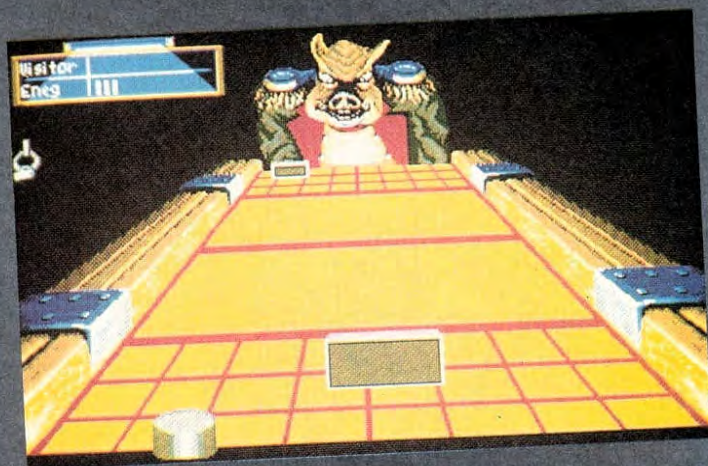
## Platinum

Was Automatenumsetzungen betrifft, sind Capcom-Maschinen ja eine Spezialität von U.S. Gold. Hier findet man gleich vier solcher Games, unter anderem den Nachfolger von „Ghosts'n Goblins“, nämlich **Ghouls'n**

**Ghosts** (das komischerweise am Amiga zuerst herauskam). Wiederum verliert Ritter Arthur im Kampf gegen diverse Ungeheuer zunächst seine Rüstung und dann sein Leben, überhaupt sind die Unterschiede zum Vorgänger gering. Dann gibt's da noch **Strider**, ein gelungenes Actionspektakel, in dem der messer-

schwingende Held im Rußland der Zukunft für Ordnung sorgt. Ebenfalls in ferner Zukunft spielt **Forgotten Worlds**, ein ganz ausgezeichnetes Ballerspiel mit Zwei-Spieler-Option, guter Grafik, sowie jeder Menge Waffen und Gegner. Das schwarze Schaf der Sammlung ist wohl **Black Tiger**. Wieviel hatte man sich doch

von diesem Spiel erwartet, und wie wenig hat man bekommen: hauptsächlich eine miese Steuerung und erbärmliches Ruckelscrolling! Action-Freaks dürfen hier dennoch unbesorgt zugreifen; für ca. 79,- DM erhält man neben einer Extraportion Spaß auch deutsche Kurzanleitungen zu jedem Spiel.



Durchwachsene Angelegenheit: **Shufflepuck Cafe** und **Conqueror**

## Platinum Top 4

Abgesehen vom Namen sind die Gemeinsamkeiten mit U.S. Golds Compilation gering: Hier geht's querbeet von Strategie über Sport bis Action. **Day of the Pharaoh**

ist ein rundum gelungenes Handelsspiel im alten Ägypten, bei dem von der Grafik bis zum Gameplay eigentlich alles stimmt. Auch der **Volleyball Simulator** wird zumindest den Freunden dieses Sports Freude machen. Dann folgt ein Besuch

im **Shufflepuck Cafe**, wo man gegen eine Horde absonderlicher Aliens zu einer Runde Airhockey antreten kann – ein ausgeflipptes Vergnügen! Zum Abschluß darf man noch mit **Conqueror** Jagd auf gegnerische Panzer machen. Das Game ist eine

Umsetzung vom Archimedes und verfügt über sehenswerte 3D-Grafik, wird aber bald langweilig. Insgesamt bietet Rainbow Arts Sammlung also solides Mittelmaß aus deutschen Ländern mit deutscher Anleitung für ca. 79,- deutsche Mark.



## Quattro Sports

Unsere drei übrigen Testkandidaten sind allesamt reinrassige Sportspiel-Sammlungen. Am abwechslungsreichsten und auch am preisgünstigsten ist diese vom Low Budget Spezialisten Code Masters. Hier findet man das Rennspielchen **BMX Simulator**, das nicht zuletzt dank der Vogelperspektive an den Klassiker „Super Sprint“ erinnert. Dann kommt **Italia 1990**, ein in jeder Beziehung simp-

les Soccergame. Weiter ist noch sehr bescheidenes Wintersportvergnügen mit **Advanced Ski** angesagt, ehe es bei **Pro Tennis** auf den Court geht. Nun ja, alle vier Spielchen haben seinerzeit nur 19 Marker je Stück gekostet – da darf man halt keine Wunder erwarten. Mit einer deutschen Anleitung ist's ebenfalls Fehlangeige, aber besonders sparsame Zocker könnte ja vielleicht der Schleuderpreis von schlappen 49 Steinen reizen.

Sport Marke  
Billigsdorfer:  
**BMX Simulator**  
und **Advanced Ski**



Fußball ohne  
Höhepunkte:  
**Bodo Illgners**  
**Super Soccer**  
und **Football**  
**Manager 2**

## Soccer Mania

Nun ist es mit der Abwechslung endgültig vorbei, ab jetzt regiert König Fußball. Bloß: Auf Addictives Compilation sind nicht gerade seine Sternstunden vertreten. Da hätten wir einmal die Action-Varianten **Bodo Illgners Super Soccer** und **Microprose Soccer**, die beide soliden Rasensport verspre-

chen, aber keineswegs die Highlights des Genres sind. Wer sich hingegen mehr zum Beruf des Managers hingezogen fühlt, kann sein Talent am **Football Manager 2** erproben. Vom gleichen Spiel ist auch noch die **World Cup Edition** mit erweiterten Optionen in der Box. Alles schön und gut, deutsche Anleitungen gibt's auch, trotzdem ist diese Sammlung für ca. 79,- DM nicht erste Wahl.



## World Cup Year 90

Bei **Empire** liegen nur drei Disketten in der Schachtel, wovon man zwei gleich drin lassen kann, nämlich **International Soccer** und **Track Suit Manager**. OK, man kann sie natürlich auch rausnehmen, dann hat man

einmal ein (knapp) durchschnittliches Fußballspiel und zum anderen eine reichlich schwachbrüstige Manager-Simulation mit erbarungswürdiger Spargrafik. Wäre nicht auch das wunderbare **Kick Off** mit in der Sammlung, könnte man die Sache getrost unter „vergessen wir's“ abhaken – so reicht's immerhin haar-

scharf für das Prädikat „mittelmäßig“. Wer also das WM-Jahr nochmal von seiner schwächeren Seite Revue passieren lassen will, der hole sich diese Sammlung samt deutschen Anleitungen für ca. 84,- DM. Wer hingegen nur auf **Kick Off** steht, ist mit UBI Softs „Challengers“ sehr viel besser bedient!



Das starke **Kick Off** reißt die ganze Sammlung aus dem Feuer!

Aus und vorbei, das war der Schlußpiff, Leute. Wie nicht anders zu erwarten, gab es viel Mittelmaß, ein bißchen Gutes, ein bißchen Schlechtes, und einen Spit-

zenreiter, der seinen Titel wirklich verdient. Mehr kann man doch eigentlich nicht erwarten, oder? Schon gar nicht, wenn man bedenkt, daß auf den letzten

Seiten sage und schreibe 40 Games vorgestellt wurden, die alle zusammen nur knapp über 800 Mark kosten. Also lächerliche 20

Marker pro Spiel, und dafür bekommt man das tolle „Kick Off“ sogar gleich zweimal... (ml)

TITEL	CHALLENGERS	FINALE	IN ACTION	MASTER-MIX	MIND GAMES	PLATINUM	PLATINUM TOP 4	QUATTRO SPORTS	SOCCER MANIA	WORLD CUP YEAR 90
Bewertung	Super	Gut	Mittel	Gut	Schlecht	Gut	Mittel	Schlecht	Mittel	Mittel
Anzahl d. Spiele	5	4	4	5	3	4	4	4	4	3
Preis	99,- DM	84,- DM	99,- DM	79,- DM	79,- DM	79,- DM	79,- DM	49,- DM	79,- DM	84,- DM
Hersteller	UBI Soft	Elite	Accolade	U.S. Gold	PSS	U.S. Gold	Rainbow Arts	Code Masters	Addictive	Empire
Bezug	Rushware	Bomico	Leisuresoft	Koronasoft	Leisuresoft	Koronasoft	Rushware	Leisuresoft	Koronasoft	Koronasoft



# WANTED

## Mit Software 2000 in den Wilden Westen

Bekanntermaßen beginnt der Wilde Westen gleich hinter Bad Segeberg: Wenn abends der glühende Sonnenball allmählich am Horizont versinkt, kann man dort gelegentlich Winnetou dabei beobachten, wie er müde vom langen Tagesritt in die Stadt einreitet und sein treues Pferd vor dem Saloon festbindet. Gut, Ihr wißt natürlich längst, daß Winnetou in Wirklichkeit Pierre Brice ist – aber wißt Ihr auch schon, daß Pierre Brice in diesem Jahr zum letzten Mal Winnetou ist? Und daß Ihr ihm dabei zuschauen könnt – kostenlos, versteht sich?

Tja, es gibt sie nämlich noch, die echten deutschen Cowboys: Die meisten davon arbeiten für Software 2000 und haben dort vor kurzem „Wild West World“ fabriziert, eine Wirtschaftssimulation von echten Männern für echte Männer. Und nun haben sich die Jungs überlegt, daß es doch eigentlich ganz schön wäre, wenn sie einem jungen Westerner die Chance gäben, sich Winnetou und Old Shatterhand mal live anzusehen. Also sind sie zu uns in die Redaktion geritten und haben ihre Satteltaschen weit aufgemacht: Herausgekommen sind 20 „Wild West World“, 60 „Century“ und eine Einladung zu den Karl May Festspielen in Bad Segeberg für zwei Perso-

nen (inklusive Anreise, Hotel und allem Drum und Dran).

Wer jetzt was von den Sachen gewinnen will, braucht uns nur eine simple kleine Frage zu beantworten: Wie heißt der berühmte Westernheld (Vorname), der den Beinamen „The Kid“ trägt? Ansonsten läuft alles wie gewohnt: Einsendeschluß ist der 10. März 1991, der Rechtsweg führt Euch auch diesmal nur in die Irre, und die Adresse für Euer Postkärtchen findet Ihr unten. Alsdann – sattelt schonmal die Pferde, Herrschaften!

### Die Gewinne:

#### 1. Platz

Ein Wochenende für zwei Personen bei den Karl May Festspielen in Bad Segeberg

1 x „Wild West World“

1 x „Century“

#### 2. bis 20. Platz

1 x „Wild West World“

1 x „Century“

#### 21. bis 60. Platz

1 x „Century“

Joker Verlag

„Wild West“

Untere Parkstr. 67

D-8013 Haar bei München



Wir schreiben das Jahr 1986, den Adventure-Markt teilen inzwischen längst verschwundene Firmen wie Telarium und (allen voran) Infocom unter sich auf – die Blütezeit der Sierra-Games liegt noch in ferner Zukunft. Mit den neuen 16 Bit-Rechnern Amiga und Atari ST weiß adventuremäßig niemand etwas Rechtes anzufangen, schließlich sind bei einem ordentlichen Abenteuerspiel die Grafiken (falls überhaupt vorhanden) nur Nebensache, und gespielt wird mit Tastatur statt Maus. Das Angebot für abenteuerlustige Amigianer war in jenen Tagen also mehr als dünn, bis... ja, bis Magnetic Scrolls, die junge Programmierertruppe um Anita Sinclair, ihr Erstlingswerk The Pawn auch für die „Freundin“ umsetzte. Das Game war denn auch ein Verkaufserfolg von Anfang an, hatte es doch alles, was den anspruchsvollen Abenteurer freut: eine hervorragende Story mit kniffligen Rätseln, einen exquisiten Parser in Infocom-Qualität und ca. 30 sehenswerte Grafiken (auch wenn sie am ST erstellt waren).

The Pawn nimmt das Fantasy-Genre gekonnt auf die Schippe. Erzählt wird eine Geschichte aus dem Land Kerovnia, dessen König Erik vor großen Problemen steht. Einst hatte er nämlich das Volk der Zwerge ausgewiesen, wodurch den Einheimischen aber gleichzeitig die besten Whiskybrenner weit und breit verlorengegangen sind. Und da die Kerovnianer ein trinkfester Haufen sind, hätte er die Zwerge jetzt gerne zurück – die aber pfeifen ihm was. Macht nix, Unterstützung ist schon unterwegs: Etwa zur gleichen Zeit muß der Spieler feststellen, daß er nicht nur plötzlich ein kleidsames aber hinderliches Silberarmband trägt, sondern auch noch auf mysteriöse Weise von unserer Welt in die Gefilde Kerovnias teleportiert wurde...

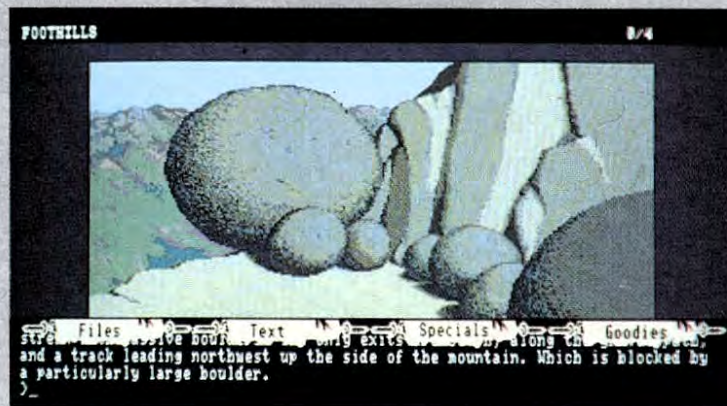
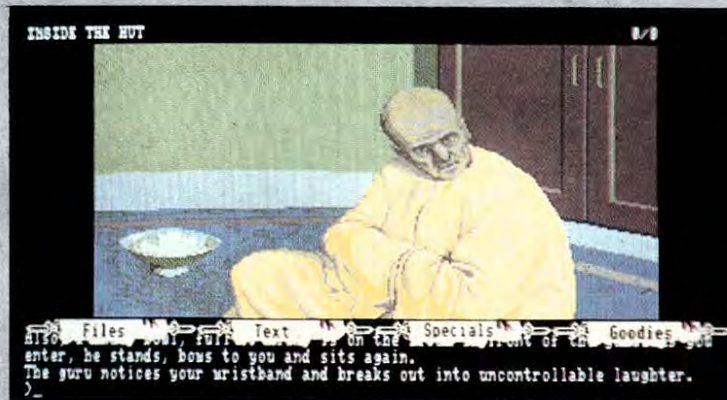
Das Spiel glänzt durch hintergründigen Humor und anspruchsvolle Texte – ohne fundierte Englischkenntnisse ist man aufgeschmissen. Der Parser versteht nicht nur komplizierte Schachtelsätze und zeitsparende Abkürzungen, auch bei ausgefallenen Eingaben wird der Spieler nur selten mit dem ungeliebten „I don't understand...“ abgespeist. Zudem hat man der Amigaversion eine mausgesteuerte Menüleiste spendiert: Hier kann abgespeichert und geladen werden, man kann die Schriftgröße ändern, sich die möglichen Ausgänge aufzeigen lassen, ein Spielprotokoll ausdrucken und vieles mehr. Ja, auf Wunsch liest einem der Amiga die Texte sogar vor, und an codierte Hints wurde ebenfalls gedacht!

Sicher, aus heutiger Sicht werden die Grafiken niemand mehr vom Hocker reißen, aber handwerkliches Können und atmosphärische Dichte sind ihnen auch jetzt noch nicht abzusprechen.

Als der Amiga seinen Siegeszug antrat, galten Textadventures mit aufwendigem Parser noch als Nonplusultra der Programmierkunst. Und obwohl die „Freundin“ diesem Genre naturgemäß nie viel abgewinnen konnte, ist der Ruf der Magnetic Scrolls Spiele bis heute legendär!



# THE PAWN



Addiert man nun noch die hübsche Titelmelodie, so bleibt die schlichte Erkenntnis, daß The Pawn ein zeitlos schönes Adventure ist. Kein Wunder, daß auch alle späteren Magnetic Scrolls Abenteuer (z.B. „Guild of Thieves“, „Corruption“, „Fish“, etc.) zu den Highlights des Genres zählen. Da macht auch „Wonderland“ keine Ausnahme, das kürzlich für den PC herauskam und hoffentlich bald auf den Amiga umgesetzt wird. Fazit: Ein richtig knackiges Textadventure kommt eigentlich nie aus der Mode! (ml)

## Zeitspiegel: Gestern – Heute

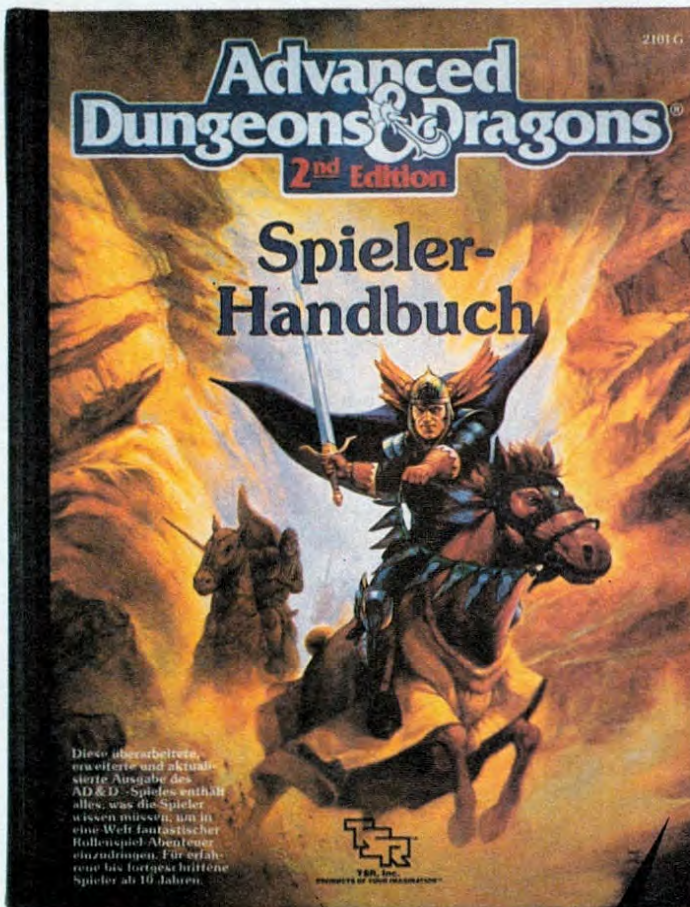
Grafik:	85% – 72%
Sound:	69% – 55%
Handhabung:	90% – 81%
Spielidee:	88% – 83%
Dauerspaß:	87% – 87%
Gesamteindruck:	88% – 82%
Für Fortgeschrittene	





# STROMAUSFALL

Aus, Schluß und vorbei: Unsere dreiteilige Hintergrundreportage über die großen Rollenspielsysteme der Gegenwart findet diesmal unwiderruflich ihr Ende. Zum Trost hätten wir noch eine interessante Neuerscheinung für die Strategen unter Euch anzubieten...



## AD & D

Im Jahre 1978 wurde die Welt um ein Nachschlagewerk reicher: Das AD & D Spielerhandbuch war dem Dunkel von Gary Gygax' Studierstube entstiegen und enthielt auf 126 DIN A4-Seiten das gebündelte Rollenspielwissen der damaligen Zeit. Oder soll man sagen, einen kleinen Ausschnitt daraus? Denn gleichzeitig bzw. in weiterer Folge erschienen auch noch das Handbuch für den Spielleiter, ein (zweibändiges!) Monsterhandbuch und zahlreiche Abenteuermodule. In der seit kurzem auch in deutsch erhältlichen zweiten Auflage haben diese Folianten nochmals deutlich an Umfang gewonnen, so endet das Spielerhandbuch mittlerweile erst auf Seite 267... Für wen ist dieser „Fantasy-Brockhaus“ nun eigentlich geschrieben? Zuvörderst natürlich für die Spielleiter einer AD & D Runde und solche, die es werden wollen. Mit dem kompletten Nachschlagewerk im Regal verfügt man über eine unerschöpfliche Quelle von Antworten für nahezu alle Zwei-

felsfragen des Rollenspiel-Lebens – in den dicken Schwarten steht so ziemlich alles, was man sich an Rollenspielregeln nur ausdenken kann! Aber mal ein bißchen genauer: Ein wichtiges Merkmal von AD & D ist die unübertroffene Auswahl von Rassen (einschließlich Gnomen, Halbelfen, Halblingen etc.) und Klassen (Druiden, Paladine, Waldläufer, Illusionisten etc.). Zudem sind – mit gewissen Einschränkungen – auch Kombinationen erlaubt, z.B. könnte ein Gnom als Kämpfer anfangen und sich dann zum Illusionisten weiterbilden. Desweiteren sind die Regeln so abstrakt formuliert, daß sie sich im Prinzip für jedes beliebige Szenario eignen. So können verwegene Spielleiter ihre Gruppe ohne weiteres mal per UFO in den Wilden Westen schicken – rein regeltechnisch geht das! Es ist tatsächlich kaum eine Spielsituation denkbar, die nicht irgendwo in diesem Mammutwerk berücksichtigt und genauestens geregelt wäre (Kämpfe unter Wasser oder in der Luft? Kein Problem!). Klar, daß auch die Ausstattung entsprechend großzügig ausgefallen ist; mit Ausnahme der (größtenteils ausgezeichneten) Abenteuer-





module handelt es sich bei allen erschienenen Bänden um richtig gebundene, dicke Bücher. Illustriert sind sie meist recht ordentlich, wenn auch keine großartigen Kunstwerke darin zu finden sind. Lobend hervorzuheben wäre schließlich noch, daß das ganze Werk sehr verständlich geschrieben ist. Bleibt die Frage nach den Ähnlichkeiten mit den AD & D Computer-Rollenspielen. Nun, im Grunde beschränken sie sich auf ein paar fundamentale Gemeinsamkeiten in Sachen Kampf- und Magiesystem, auch bei den Hintergrundstories und der Charaktererschaffung ist die Familienähnlichkeit unverkennbar. Dennoch bietet der Computer naturgemäß nur einen kleinen Ausschnitt dessen, was bei AD & D tatsächlich so los ist – stürzt Euch mal mit ein paar Freunden ins Abenteuer, und Ihr werdet wissen, was ich meine ...!

## Ascalion

Die deutsche Ausgabe des amerikanischen „Border-

lands“ ist dem altbekannten (und hier bereits vorgestellten) Strategieklassiker „Civilization“ nicht ganz unähnlich. Hier wie dort handelt es sich um ein Fantasy-Brettspiel, in dem es darum geht, ein Barbarenvolk von den Bäumen herunter- und auf unsere Zivilisationsstufe hochzuziehen. Im einzelnen sieht das bei Ascalion so aus:

Gespielt wird in (beliebig vielen) Runden mit jeweils sechs Phasen – solange, bis ein Spieler drei Städte besitzt und dadurch sein Volk in die Zivilisation geführt hat. Die Phasen sind: 1. Wechsel des Startspielers, 2. Entwicklung, 3. Produktion, 4. Handel, 5. Transport und 6. Angriff. Zu Beginn werden auf dem Spielplan (einem vom Meer umgebenen, fiktiven Kontinent mit vielen kleinen Ländern) die „Rohstoffquellen“ zufällig verteilt, mit denen dann in der Produktionsphase die entsprechenden Rohstoffe erzeugt werden. In der Entwicklungsphase tauscht man nun bestimmte Rohstoffkombinationen gegen sogenannte Entwicklungs-

güter ein, als da wären Waffen, Städte, Boote und Schiffe. In der Handelsphase wird gehandelt, sprich, die Spieler tauschen untereinander die benötigten Rohstoffe aus. Es wird wohl niemanden verwundern, wenn er jetzt auch noch erfährt, daß in der Transportphase die Rohstoffe (und Waffen) transportiert werden. Dies dient zum einen dazu, die begehrten Rohstoffkombinationen (in einem Land) zusammenzubringen; zum anderen richten sich in der nun folgenden Angriffsphase die Kampfwerte der beteiligten Län-

der/Boote/Schiffe nach der Zahl der dort vorhandenen Waffen, Boote, Städte etc. Ob ein Angriff erfolgreich ist, wird einfach durch einen Vergleich der Kampfwerte von Angreifer und Verteidiger ermittelt.

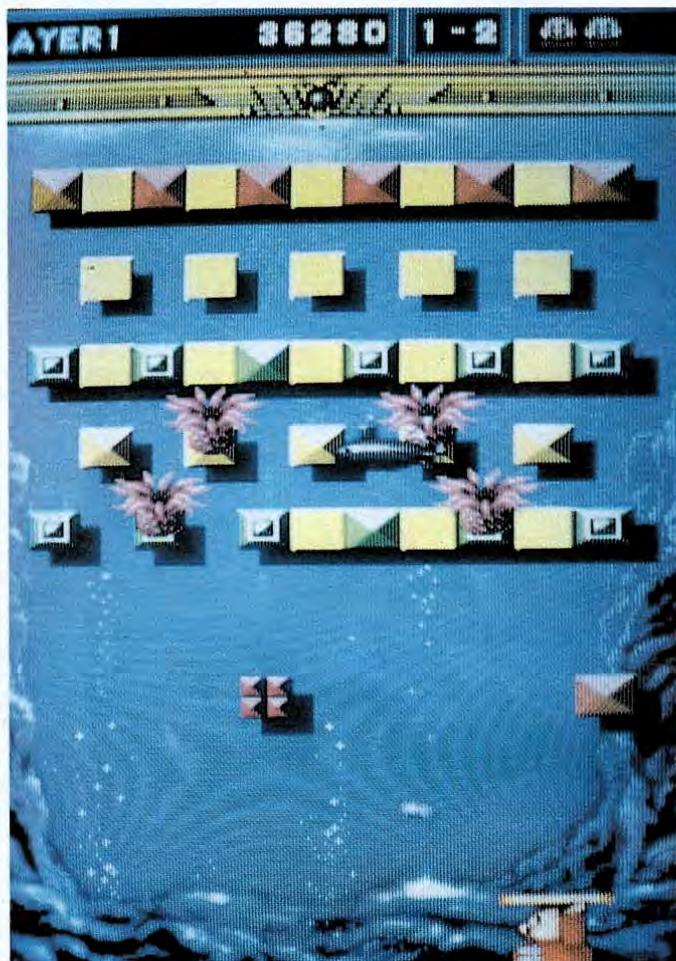
Das klingt zwar alles nicht sonderlich aufregend, aber die strategische Note erhält das Game ja erst dadurch, daß die Spieler sich (vor allem in den Transport- und Angriffsphasen) gegenseitig behindern oder unterstützen, miteinander Angriffs- oder Verteidigungspakte schließen können. Wer „Civilization“ mochte, wird mit Ascalion eine reizvolle Variante davon kennenlernen, aber auch wer das Vorbild nicht kennt, sollte sich's ruhig mal ansehen. Das mitgelieferte Spielmaterial ist akzeptabler Durchschnitt, die Anleitung ist dagegen sowohl inhaltlich als auch ausstattungsmäßig eher dürftig. Auch diesmal wollen wir wieder unsere Rezensionsexemplare loswerden; wer eines davon haben möchte, beantworte bitte eine der folgenden Fragen: Ein recht bekannter Druide treibt in den Asterix-Heften sein Unwesen – wie heißt er? Stammleser aufgepaßt: In welchem Amiga Joker wurde „Civilization“ vorgestellt? Die Antworten vom letzten Mal lauten „AD & D“ und „Spider-Man“ (oder auch „Dr. Doom's Revenge“). Ansonsten – viel Glück! (od)

Joker Verlag  
„Stromausfall“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

AD & D (Spielerhandbuch)	Ascalion
<b>Spielmaterial:</b> 86%	<b>Spielmaterial:</b> 61%
<b>Spielregeln:</b> 81%	<b>Spielregeln:</b> 52%
<b>Spielreiz:</b> 82%	<b>Spielreiz:</b> 77%
<b>Besonderes:</b> Es gibt nur die verschiedenen Handbücher bzw. Module, aber keine kompletten Sets.	<b>Besonderes:</b> In der Anleitung sind Erweiterungsregeln vorhanden, mit denen sich das Spiel um einiges komplexer gestalten läßt.
<b>Schwierigkeit:</b> Für Experten	<b>Schwierigkeit:</b> Für Fortgeschrittene
<b>Preis:</b> ca. 44,- DM	<b>Preis:</b> ca. 54,- DM
<b>Bezug:</b> Playsoft	<b>Bezug:</b> Playsoft
Teichweg 6	Teichweg 6
3550 Marburg 7	3550 Marburg 7
Tel.: 06421/48 19 72	Tel.: 06421/48 19 72



Meist sind auf dieser Seite ja die Geräte berühmt-berüchtigter Automatenhersteller vertreten, heute bekommen mal zwei Newcomer ihre Chance: Neben einem brandneuen Sega-Maschinchen wollen wir Euch diesmal auch Platinen eher unbekannter Herkunft vorstellen.



Thunder & Lightning  
eine steinalte  
Angelegenheit...

das Gameplay einen Bart hat, der mindestens so lang wie die Autobahn München/Salzburg ist?

Visco darf also kaum mit dem Nobelpreis für Originalität rechnen, ebenso wenig die TAD Corporation. Auch ihr **Blood Bros.** kommt mit einer geklauten Grundidee daher, ist es doch ein Remake des Metzel-Klassikers „Cabal“, nur halt im Western-Look. Im Gegensatz zum einschläfernden Arkanoid-Aufguß macht die Balleraction aber wenigstens Spaß, zumal hier (anders als bei der Vorlage) eine Prise Humor im Spiel ist. Auf insgesamt 25 verschiedenen Screens dürfen Seite an Seite ein Cowboy und ein Indianer mit allerlei Gangstern aufräumen, zwischendurch sorgen galoppierende Schweine und hysterisch herumhüpfende Bartänzerinnen immer wieder für ein Lächeln.

Unsere Helden können vertikal am unteren Bildschirmrand entlang bewegt werden, gezielt wird mit einem Fadenkreuz. Genau wie bei „Cabal“ dient auch bei den „Blutsbrüdern“ der zweite Feuerknopf dazu, die Spielfigur einen chichen Salto schlagen zu lassen, um dem gegnerischen Kugelhagel zu entgehen. Hat man sich eines der Extras wie Dynamitstangen oder ein Gewehr mit Zielfernrohr erkämpft, so wird beispielsweise das Fadenkreuz größer, wodurch man mehr Feinde mit einem Schuß erwischt. Pro Level gilt es ca. vier Bilder leerzuballern, wobei auch

Gebäude und andere Landschaftsteile in Schutt und Asche gelegt werden.

Grafisch ist **Blood Bros.** nicht unbedingt eine Augenweide, alles ist zwar schön bunt, aber doch reichlich blockig gezeichnet – am Amiga gibt es optisch reizvollere Spiele. Immerhin ist für Abwechslung gesorgt, auf dem Weg von der Stadt zu einer Farm, einem Wasserfall, einem Bergwerk, etc. begegnet man massenweise Reitern, Indianern, Zügen, Trecks und vielem mehr. In Sachen Sound gibt es eine unaufdringlich vor sich hindüdelnde Hintergrundmusik und die üblichen Effekte (Bum, bum, uuaahh!) zu vermeiden. Alles in allem also nix Besonderes, aber zu zweit ist der Computer-Western recht kurzweilig. Besonders Baller-Novizen dürfen hier ruhig mal ihr Klimpergeld riskieren, da der Schwierigkeitsgrad nicht sehr hoch angesiedelt ist.

Nachdem unser Techtelmechtel mit weniger berühmten Herstellern also doch nichts Genaues war, wenden wir uns zum versprochenen Finale wieder Altbewährtem zu: Sega hat ein neues Standgerät ins Rennen geschickt, das schon wegen seiner Größe sofort ins Auge springt. **GP Rider** bietet zwei Screens, zwei Motorräder zum Draufsetzen und jede Menge Renn-Action für zwei Piloten! Als Oskar und ich den beeindruckenden „Doppelschlag“ des japanischen Arcade-Riesen entdeckten, gab es kein Halten mehr – rauf auf die Bikes, und ab mit der Post...

Als alter Rennfahrer entscheide ich mich für einen Feuerstuhl mit Schaltgetriebe (Oskar, der Feigling, mußte natürlich Automatik nehmen!) und finde mich sodann in der Startaufstellung wieder. Eine langbeini-

Damit die Sache auch schön spannend bleibt, fangen wir mit einem satten Reinfall an und steigern uns dann langsam bis zum Finale Furioso. Besagter Flop-Automat wurde von einer hierzulande kaum bekannten Company namens Visco verbrochen und nennt sich **Thunder & Lightning**. Ob Ihr es glaubt oder nicht, das Teil ist eine „Arkanoid“ Variante – und das um diese Uhrzeit! Die Unterschiede zum Original beschränken sich auf ein aufgepepptes Leveldesign, ein paar neue Extras und die Vorgeschichte, bei der mal wieder die Rettung einer von Dämonen entführten Freundin angesagt ist. Vom Spielprinzip her aber ist **Thunder & Lightning** ein Break Out Game reinsten Wassers!

Anstatt eines 08/15-Paddels steuert man ein fettes Männchen mit einem Brett auf dem Kopf am unteren Screenrand entlang und versucht so einen Ball zurückzuspielen, um damit Steinformationen abzutragen. Grafisch ist der öde Geschicklichkeitstest etwas ansprechender als es „Arkanoid“ war, die meisten Level handeln unter Wasser und haben als Störenfriede U-Boote, Kraken oder Fischlein zu bieten. Neben Uralt-Extras wie geteilten Bällen und Klebstoff gibt's immerhin ein paar bescheidene Neuerungen; z.B. verwandelt sich der Ball zeitweise in eine Art Bowlingkugel, mit der man auf einen Schlag tüchtig abräumen kann. Auch der Sound ist ganz nett – aber was hilft's, wenn



# COIN-OP



Blood Bros. – Go west, young man!



Blood Bros. ist „Cabal“ für Greenhorns...

ge Schönheit hält mir aus unerfindlichen Gründen einen Sonnenschirm über den Kopf, dann trollt sie sich, und die Startampel wird eingeblendet. Bei Grün lege ich einen schneidigen Kavaliersstart hin und bin auch schon auf der Strecke. Mit Vollgas geht's in die erste Kurve, nach ein paar Kilometern komme ich sogar mit der Schaltung ganz gut zurecht, die sich ungewohnterweise am Lenker befindet. Oskar ist jedenfalls noch hinter mir, als ich rasant in eine Schikane einfahre, was einen Streckenposten das Leben kostet. Leider erwische ich in der nächsten

Kehre etwas zu spät die Bremse, und schon ist's passiert: In hohem Bogen segelt mein digitales Alter Ego durch die Luft, weil die Maschine eine Streckenbegrenzung touchiert hat. Während mein Sprite das Motorrad wieder auf die Strecke schiebt, bleibt gerade genug Zeit, um aus den Augenwinkeln Oskars hämisches Grinsen zu sehen, als seine Karre an mir vorbeizischt...

Genug von unseren Rennerlebnissen (nach etlichen Läufen trennten wir uns unentschieden), kommen wir zur Grafik: Sie ist zwar sehr hübsch, aber ein bißchen

langsam, was **GP Rider** ziemlich unrealistisch macht. Dazu trägt auch die relativ leicht zu beherrschende Steuerung bei – alles, was man braucht, sind kräftige Beinmuskeln, um das Gerät hin- und herzu-schwingen. Dafür sind aber wenigstens die Sound-FX sehr wirklichkeitsnah. Im übrigen kann man das Game natürlich auch alleine spielen, was aber nicht halb so viel Laune macht, zumal nur ein einziger (relativ kurzer) Kurs vorhanden ist. Fa-

zit: Wer zu zweit in der Spielhalle unterwegs ist, sollte auf den mangelnden Realismus pfeifen und hier unbedingt ein paar Runden drehen – Oskar und ich hatten jedenfalls eine Mords-gaudi!

Damit wären wir auch schon am Ende. Nächsten Monat stellen wir Euch die ersten Neuheiten für 1991 vor, frisch von der IMA (Internationale Münzautomaten Ausstellung) in Frankfurt. Spart schonmal Euer Kleingeld... (ml)



Groß, größer, GP Rider!



Harte Männer, schöne Frauen und dröhnende Motoren



# JOKER-SHOP



Nr.01

Joker-Shirt - Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL). Nur DM 19,90



Nr.02

Joker-Jogger - Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL. Schon für modische DM 49,-



Nr.04

Sammelordner - Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren... Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



Nr.05

Disketten-Aufkleber - Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitsko-

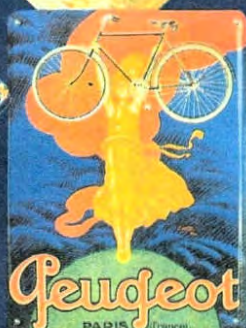
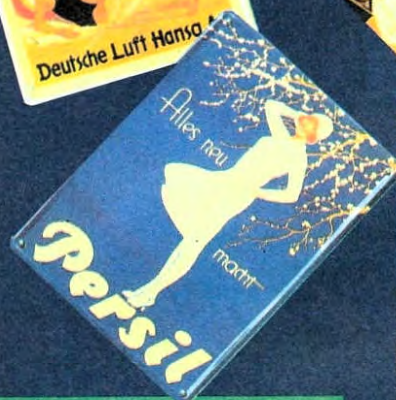
prien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Nr.03

Joker-Sammlung - Höchste Schwebbahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst: Die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90 sind bereits vergriffen und werden am Schwarzmarkt zu Höchstpreisen gehandelt! Von den anderen Ausgaben haben wir noch ein paar Exemplare - schnell zugreifen, so lange der Vorrat reicht! Für die üblichen DM 6,50 pro Heft



Das Jahr ist noch fast jungfräulich, und Ihr wollt Euer Geld schon zum Fenster rauswerfen? Bittesehr, warum auch nicht. Aber wenn schon, dann laßt die Kohle wenigstens hier im Shop! Weil: Die topexklusiven Joker-Artikel gibt's sowieso nur bei uns, und superpreiswert sind sie obendrein! Außerdem bleibt der Mammon so wenigstens in der Familie – nämlich in unserer ...



#### Nr.08

Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten... Für süße DM 19,-

#### Nr.06

Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger zum Spottpreis! Und zwar die Modelle „Lufthansa“, „Ford“, „Peugeot“ und „Persil“. Für lächerliche DM 24,- je Schild



#### Nr.07

Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist. Ausgerechnet für DM 19,-



#### Nr.09

Zocker-Uhr – Was ein richtiger Dauerzocker ist, der will auch unterwegs nicht auf ein kleines Spielchen verzichten. Und wo selbst der Gameboy zu unhandlich ist, da leistet diese Armbanduhr gute Dienste: Man kann damit nicht nur jederzeit ein Fußballmatch einlegen, sondern sich auch wecken lassen, oder ganz einfach nachgucken, wie spät es ist. Anpfiff für pünktliche DM 28,-

OK, Ihr habt mich überzeugt: Ich werfe mein Geld nicht zum Fenster raus, sondern lieber Euch in den Rachen. Meinetwegen könnt Ihr die Kohle dann Eurer Familie zukommen lassen oder sie an die Vögel verfüttern – aber wie zum Kuckuck funktioniert die Bestellerei?

Ist ein Kinderspiel: Einfach die Nummer *und* die Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben, die Zahlungsweise angeben (Nachnahme oder Vorkasse = beigelegter Scheck, bzw. Bargeld), und ab damit an:

**Joker Verlag**  
„Joker Shop“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

Bitte nicht vergessen: Bei Vorkasse DM 3,- für's Porto dazurechnen, wer per Nachnahme bestellt, bezahlt alles beim Postboten. Nachnahmebestellungen sind aber leider nur im Inland möglich. Dafür ist bei allen Preisen die Mehrwertsteuer schon dabei – ganz egal ob Nachnahme, Vorkasse, Inland, Ausland oder Grönland!



Am 22. Februar geht die Welt unter!

Ja, ehrlich – zumindest behauptet das unser Redaktions-Orakel. Und deshalb gibt's genau dann den neuen AMIGA JOKER!

Weil: Erstens irrt sich unser Orakel des öfteren, und zweitens lassen wir uns doch von so einer Lappalie nicht den Job vermiesen. Außerdem, wie könnte man einen Weltuntergang schöner verbringen als mit dem brandneuen AMIGA JOKER vor der Nase? Während man in den topaktuellen Tests schmökert und sich die vielen Cheats & Lösungen zu Gemüte führt, kann draußen ruhig die Welt untergehen. Und falls doch nicht – umso besser!

Deshalb: Seid am 22. Februar möglichst früh am Kiosk und schnappt Euch das neue Heft! Wer ganz sicher gehen will, der besorgt sich noch schnell ein Abo – da bekommt man seinen JOKER schon Tage vorher per Post...

# Keine Panik!

Ob Weltuntergang oder nicht, wir haben wieder ein Heft zusammengestellt, das erst gar keine Katastrophenstimmung aufkommen läßt. Darin findet Ihr beispielsweise topexklusiv den allerersten Test zu Fate – Gates of Dawn. Und wer „Legend of Faerghail“ kennt, weiß, was er von Relines neuestem Rollenspiel-Hammer erwarten darf!

Wer mehr auf Simulationen steht, wird ebenfalls gut bedient: Zum Beispiel mit dem Advanced Destroyer Simulator von dem selben Programmiererteam, das uns auch schon die actionreiche Panzerschlacht „Sherman M4“ beschert hat! Und auch die Denker unter Euch lassen wir nicht im Stich: Mit Blue Bytes Battle Isle ist futuristische Strategie vom Feinsten angesagt!

Und sonst? Natürlich wieder massenweise Action-, Sport- und Geschicklichkeitsspiele, heiße Previews, einen Klassiker, Dr. Freak, den Stromausfall, das Coin Op und und und. Dazu gibt's einen Abgesang auf den 64er namens Quo Vadis 64, ein Interview mit den Programmierern von Elvira, einen Bericht von der CES in Chicago und einen ersten Blick auf Larry IV!

## Inserentenverzeichnis

ABC Soft	75	Lankhor	2
AHS	26, 95	Magic Bytes	111
Bits & Bytes	24	Schneider	6
Blue Byte	11	Softpower	67
Bomico	2, 13, 19, 29, 112	Software Corner	40
CPS Heidak	92, 93	Software Maniacs	6
Data & Electronics	55	Starbyte	13, 19
Delta PD	22	Steffen Müller	22
Domark	112	Stengel	45, 47
Eurosystems	32, 33	Thalion	51
Fun Soft	21	Unicom	43
Funny Software	23	United Software	17, 51, 111
High-Speed Software	76	U.S. Gold	17
International Soft	25	Wial Versand	37
Joker Verlag	27, 61	World of Wonders	39
Joysoft	73	Zille Software	24

## Bezugsquellen

<b>AHS</b> Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	<b>Funny-Software</b> Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	<b>Leisuresoft</b> Industriestr. 23 4709 Bergkamen-Rünthe Tel.: 02389/780-0	<b>Softpower</b> Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
<b>Bomico</b> Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/7606-50	<b>International Software</b> Postfach 830110 5000 Köln 80 Tel.: 0221/604493/96	<b>Magic Bytes</b> Postfach 2144 D 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834	<b>Software 2000</b> Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
<b>Demonware</b> Strahlenberger Str. 125a 6050 Offenbach Tel.: 069/8004799	<b>Joysoft</b> Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056	<b>Playsoft</b> Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/481972	<b>Wial Versand</b> Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
<b>Frank Heidak</b> Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	<b>Korona Soft</b> Postfach 3115 4830 Gütersloh 1 Tel.: 05241/1828	<b>Rushware</b> Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070	<b>World of Wonders</b> Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467



# BIG BUSINESS



AMIGA

NAME: MAX W. R. PURCHASER: M.				
COMMODITY	BUY	SELL	BUY	SELL
COAL	44	50	36	
PETROL	64	120	36	
PETROLEUM	104	200	96	
PRODUCTION SCHEDULE				
1.000.000 UNITS				
RAW MATERIAL PRODUCTION				
COAL				
PETROL				
PETROLEUM				

AMIGA



AMIGA

Zitat Sandra Alter in ASM: "Das amerikanisch aufgemachte Spiel weiß bereits jetzt mit hervorragender VGA-Grafik und viel Witz zu begeistern. Big Business ist eine halb reale, halb verrückte Wirtschaftssimulation."

**Ein Supergame zu Superpreisen! Neu: Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller.**

AMIGA, Atari ST: 69,95 DM PC 3,5 + 5,25: 79,95 DM

Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

MAGIC BYTES, Verlag R. Kleingräber, Postfach 2144 B,  
4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefonline: **05241-1834**

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden): Kostenfreie Ersatzlieferung.





# MIG-29™

F U L C Я U M



## DAS LETZTE WORT IN SACHEN FLUGSIMULATION ERHÄLTlich IM JANUAR 1991

**Bomco Serviceline**  
Haben Sie Fragen zu Bomco-  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
Experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.  
Ein Anruf genügt:  
Tel. (0 61 07) 6 20 67.  
Schriftliche Anfragen  
nur gegen Rückporto.



**BOMCO** Serviceline  
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach